HOBBY CONSOLAS **TODAS LAS CLAVES PARA LLEGAR AL FINAL DE TUS JUEGOS**

Guías & Trucos

PLAYSTATION 3 • Wii • XBOX 360 • PLAYSTATION 2 • NINTENDO DS



ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

Paso a Paso • Secretos y Extras • Mazmorras, Puzles y Objetos

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

Todos los regates, tiros y pases • Secretos y Estrategias para ganar

y además...

LOS MEJORES TRUCOS

para los mejores juegos:

• WWE Smackdown 2007 • God of War II • Juiced 2 • Mario Party 8 • Halo 3 • ForzaMotorsport 2 • Heavenly Sword • Lair • Monster Hunter 2 • Pokémon Perla



SUMARIO

GUÍAS Y TRUCOS



Una revista con las mejores guías y los trucos imprescindibles

Este mes os volvemos a regalar nuestra revista de Guías y Trucos. Por un lado, os mostramos todos los secretos del juego más esperado de Nintendo DS, «Zelda Phantom Hourglass», para que no se os escape nada mientras llegáis al final de esta gran aventura. Además, hemos "destripado" el nuevo «Pro Evolution Soccer 2008» y os contamos cómo realizar cualquier jugada, los regates más complicados, los remates más efectivos... Además en este suplemento encontraréis los mejores trucos para los juegos más actuales de todas las consolas. ¡Una recopilación que no os podéis perder!

2 GUÍAS COMPLETAS



PÁGINA 4

Zelda: Phantom Hourglass

■ ASÍ SE JUEGA: Aquí están todos los personajes, movimientos y objetos del juego, así como unos consejos para manejar vuestra DS.

■ PASO A PASO: Una guía para llegar al final de esta aventura.

PÁGINA 22

Pro Evolution Soccer 2008

■ LOS MEJORES CONSEJOS: Si queréis darle un baño a vuestro próximo rival será mejor que os aprendáis todos los regates, pases y tiros a puerta que os ofrecemos en esta guía.

ESPECIAL TRUCOS



PÁGINA 28

Los mejores trucos para todas las consolas. ¡Buscad el vuestro!

Guía completa



Así se juega

El universo de «Phantom Hourglass» está plagado de carismáticos personajes, secretos y misiones secundarias. Rescatar a Tetra no será una tarea fácil para Link y sus colegas.

PERSONAJES PRINCIPALES

DESDE NUESTRO DESPERTAR en la playa de Isla Mercay y a lo largo de todo nuestro periplo estaremos acompañados de figuras que quedarán grabadas en nuestro recuerdo: espíritus adorables, piratas retirados, jóvenes aventureros... y, por supuesto, la princesa Zelda en la piel de Tetra.



→ LINK
El héroe de Hyrule es el absoluto protagonista del juego. Sus verdes ropajes junto con la espada y escudo que porta son sus señas de identidad. Valiente hasta la médula.

↑ CIELA
Este enigmático espíritu acompañará a Link durante toda su aventura. Nos servirá como puntero deslizando el lápiz táctil por la pantalla.

← LINEBECK
Pirata retirado, es miedoso, arrogante y codicioso a más no poder. Busca el tesoro del Barco Fantasma y no parará hasta conseguirlo.

→ TETRA
La reencarnación de la princesa Zelda ha caído en las profundidades del Barco Fantasma y ahora su alma está en manos del monstruo Bellum.

→ SIWAN
Este viejo sabio esconde un gran secreto. Su espada nos servirá como arma al principio del juego. También es el protector de Ciela desde que perdiera la memoria.

PERSONAJES SECUNDARIOS



ASTRID es adivina y podrá guiarnos siempre que no sepamos qué hacer.

TYRRE es el "guardián" del "Contact Mode" para intercambiar objetos.

ZAUZ forjará la Espada del Más Allá para derrotar al malvado Bellum.



LOS OBJETOS

AUMENTAN NUESTRA VIDA, SUMAN TIEMPO... Los objetos que encontramos repartidos en el mapeado de «Phantom Hourglass» no son muy diferentes a los de otros «Zelda», pero sin duda son pieza fundamental del juego. Nuestra vida está representada por corazones (empezamos con tres y vamos sumando) mientras que el dinero en Hyrule son las "rupias". Los podremos obtener al derrotar enemigos, cavar hoyos, destruir vasijas, etc. No los perdáis de vista.



CORAZONES: Iremos ganando más contenedores a lo largo del juego.



LLAVES: Normales y grandes. Están repartidas en las mazmorras.



RUPIAS: "Moneda" de Hyrule. Las hay de 1, 5, 20, 100 y 200. ¡A comprar!



RELOJ ANCESTRAL: Las vasijas amarillas tienen tiempos de 15 y 30.

MOVIMIENTOS PRINCIPALES

CON EL LÁPIZ TÁCTIL ES MUY SENCILLO REALIZAR CUALQUIER MOVIMIENTO. Aparte de los más básicos como andar, correr, saltar o agarrar y tirar, tenemos que hacer uso de nuestra espada y escudo además de todos los objetos secundarios: boomerang, pala, garra, arco y flechas, etc. Gracias a la precisión de la pantalla y lápiz táctiles podemos trazar trayectorias muy certeras. Una delicia de control para el que sólo necesitamos una mano.



AGARRAR: Las cuevas están plagadas de bloques que podemos desplazar para dejar vía libre a nuestro personaje.



BOOMERANG: Utilizamos los botones L y R para activarlo y el stylus para marcar el camino que queremos que siga. Muy útil.




BOMBA: Las grietas son historia gracias al poder de destrucción de estos objetos. Abren caminos.



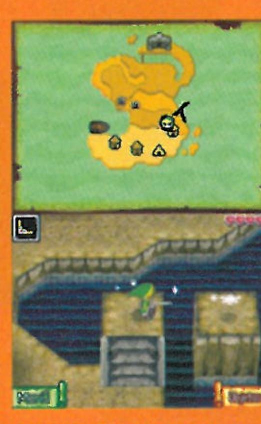
COGER: Objetos "ligeros" como piedras, vasijas o llaves se pueden coger y transportar fácilmente.



HABLAR: Para interactuar con los personajes de las aldeas basta con tocarlos con nuestro stylus.



PALA: Con ella podemos cavar hoyos y desenterrar muchos secretos. Otra herramienta esencial.

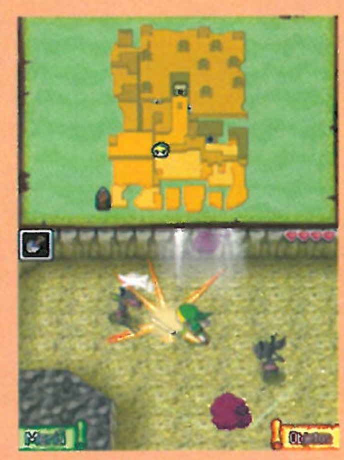


SALTAR: Si la distancia no es muy grande, Link dará un brinco sólo con tocar la zona donde queramos ir.

ESPADA

ATAQUE CIRCULAR: Con trazos de 360º el ataque es muy potente.

TAJO GUIADO: Trazamos pequeños espadazos para blandir la espada.



TAJO FIJADO: Sólo con apuntar al objetivo atacaremos directamente. Es la forma más efectiva y rápida.

APROVECHANDO NINTENDO DS

«Phantom Hourglass» se adapta a las características de la portátil de Nintendo de una forma magistral. No sólo hace gala de un magnífico control sino que la pantalla doble y la posibilidad de escribir abren nuevos caminos al género de la aventura.



ESCRIBIR PISTAS será necesario para resolver la mayoría de los puzles. No hay que perder detalle.



RUTAS NÁUTICAS: Trazar nuestro camino en el mar es sencillo. También podemos marcar tesoros.



TESOROS: Al conseguir la grúa podremos recuperar cofres de lo más profundo del océano.



MICRÓFONO: Hacer gala de nuestros pulmones será necesario para rescatar a la adivina Astrid.



SOPLAR: Necesitaremos hacerlo para quitar el polvo de cartas náuticas, apagar el fuego de las velas, etc.



DRAGONES Y MAZMORRAS

La clave de un «Zelda» radica en sus mazmorras, de estructura laberíntica y plagadas de puzles. En la parte superior vemos el mapa. En la inferior, la acción.



LA DOBLE PANTALLA nos permite saber dónde estamos en todo momento y cuál tiene que ser nuestro próximo movimiento.



MAPA: En él se ven representados los enemigos, tesoros, salidas...



COFRES: Casi siempre esconden un valioso objeto en su interior.





ENEMIGOS: Los espectros del Templo del Rey del Mar son duros.



LLAVE: Las grandes nos permiten llegar hasta el enemigo final.



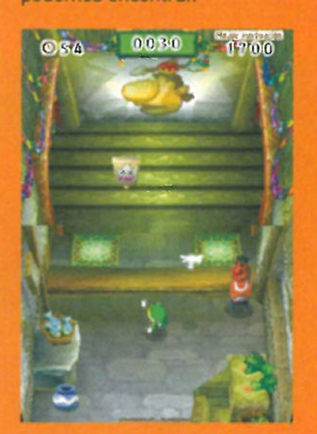
ZONA SEGURA: En estos lugares el reloj ancestral se detendrá.



LUCES: Son portales que comunican con el exterior.

¡EXTRA, EXTRA!

El modo historia es muy largo por la cantidad de misiones secundarias y minijuegos que podemos encontrar.



MINIJUEGOS: Si superamos la puntuación máxima conseguiremos un premio.



CONNECT MODE: Con este modo podemos intercambiar tesoros con todo el mundo.



TIENDA: Hay algunas que nos hacen socios y vamos acumulando puntos.



TESORO: Conseguir la totalidad de ellos significa retroceder cada cierto tiempo.



CORREO: Las cartas desvelarán algunos secretos de los personajes secundarios.



EL SECRETO DE LA NAVEGACIÓN

Buena parte de nuestra aventura la pasaremos en mar abierto. Aquí no sólo nos acompañará el graznido de las gaviotas. Enemigos como pulpos gigantes, monstruos en barcos que nos abordan y un largo etcétera de obstáculos nos esperan. Stylus en mano, debemos hacer uso del cañón de nuestro navío para derrotar a estas criaturas. Además, escribiremos nuestra ruta, pescaremos...





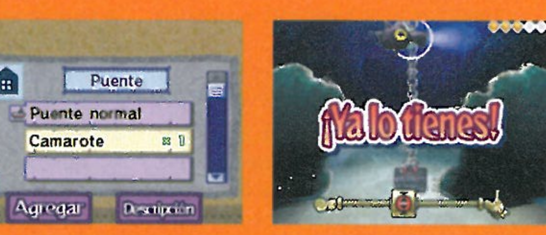
CARTA NÁUTICA: En ella escribiremos notas como tesoros, islas escondidas, etc.



¡A BRINCAR! Tenemos que saltar pinchos como este cada dos por tres para no naufragar.



¡A TODA VELA! En la pantalla superior vemos nuestra ruta, mientras que abajo manejamos la cámara, disparamos el cañón y saltamos para evitar obstáculos.

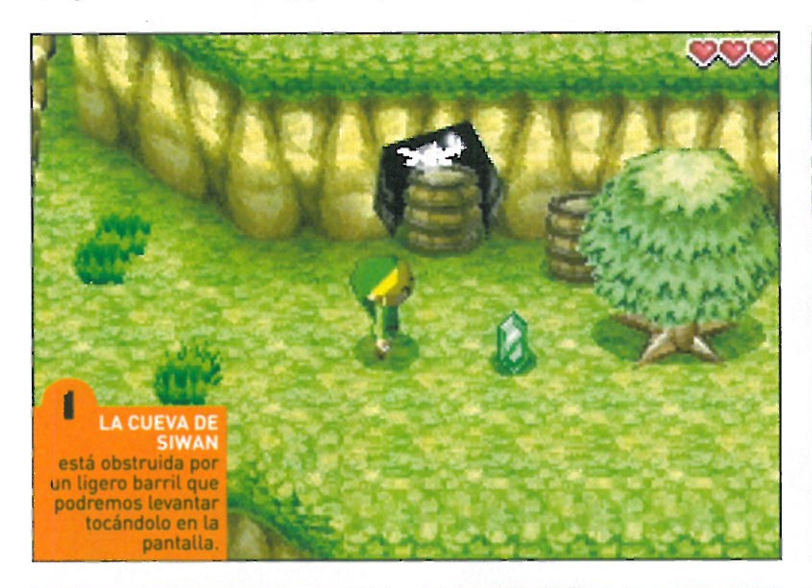


CUSTOMIZAR: Según las piezas que instalemos al barco, este se hará más resistente.

CAZARRECOMPENSAS: Nos permite bajar hasta el fondo del mar para recoger tesoros.

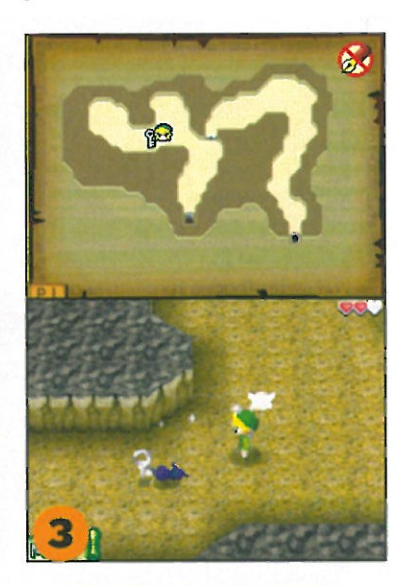
Paso a Paso

La desaparición de Tetra tras la niebla del "Barco Fantasma" y el posterior intento de Link por rescatarla acaba con nuestro protagonista inconsciente en una remota isla. Sujetaos fuerte, porque la aventura portátil del año no ha hecho más que comenzar.



1 LA CUEVA DE SIWAN está obstruida por un ligero barril que podremos levantar tocándolo en la pantalla.

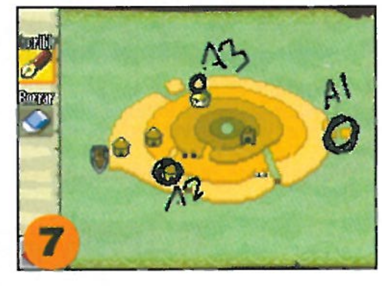












Isla Mercay

Tras recobrar el conocimiento e inspeccionar los alrededores de la playa, un terremoto sacudirá la isla cortando todos sus accesos. Tendréis que visitar al viejo Siwan. Su casa está justo al lado de la costa. El norte está infectado de enemigos, así que tendréis que "coger prestada" la espada del viejo sabio, **escondida en el almacén que hay al lado de su choza (1)**. Para abrir la puerta, escribid en pantalla el número de palmeras que hay en la orilla: 7. Tras un pequeño tutorial de combate, iréis hacia al norte hasta llegar a una cueva que, tras cruzarla, os permitirá llegar al puerto. En su interior os encontraréis con **4 palancas que deberéis accionar en el sentido correcto (empezando por la izquierda): 2, 1, 4 y 3 (2)**. También tendréis que arrebatar una llave pequeña a una escurridiza rata. Para ello, obstruid uno de los dos agujeros de su escondite moviendo la piedra y **situaros lejos para que os dé tiempo a cogerla de improviso (3)**. Tras esto habréis llegado al puerto. Aquí deberéis buscar al capitán Linebeck. Hablad con los aldeanos, y **uno de ellos os guiará hasta la taberna, justo al lado de la tienda de objetos (4)**. El dueño os dirá que el último lugar donde se vio a este marinero fue en el Templo del Rey del Mar, así que emprenderéis vuestros pasos hacia allí, justo al norte. Deshaceos de los enemigos del camino con la ayuda de vuestra espada.

Templo del Rey (Parte I)

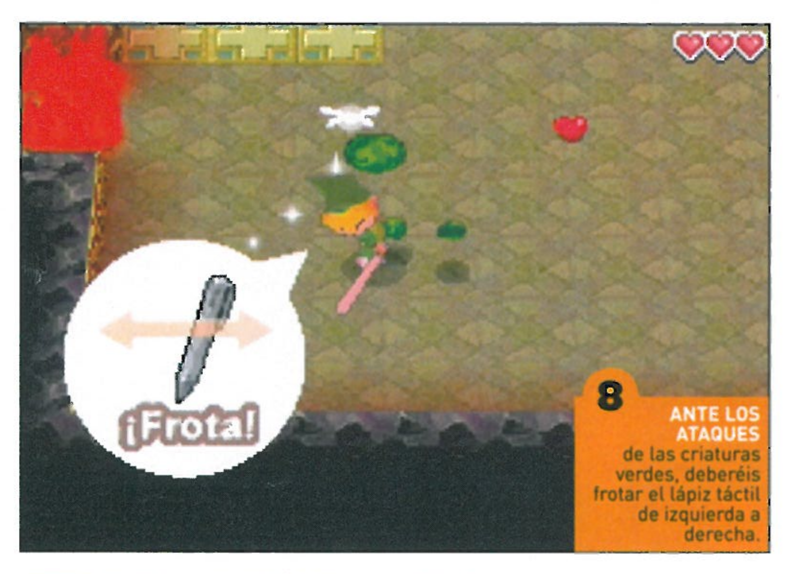
Tras hablar con los esqueletos de la entrada, toca rescatar a Linebeck, que ha quedado atrapado entre dos pinchos justo en el primer nivel de la mazmorra. Para hacerlo, corred hacia las zonas seguras del nivel o la maldición del templo irá restando vuestra vida. Allí vuestros tres corazones estarán a salvo. **Golpead el cristal que hay en el noroeste (5)** y los pinchos que bloquean el camino del capitán caerán.

Volved a la entrada y, en agradecimiento, Linebeck os entregará una llave pequeña. Con ella, deberéis entrar de nuevo y conseguir una carta náutica. Al volver al puerto y enseñar lo conseguido a vuestro nuevo compañero, **este os dirá que busquéis un símbolo en el mapa (6)**. Después de "rascar" el stylus en la isla inferior derecha, aparecerá un extraño símbolo que tendréis que investigar. Es hora de poner rumbo a la Isla de Fuego. Para navegar, tan solo tenéis que trazar la ruta náutica en la pantalla.

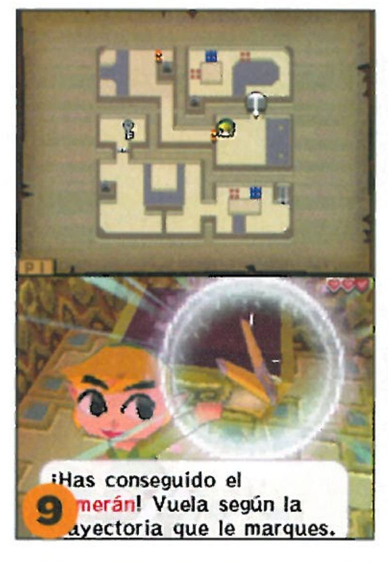
Isla de Fuego

Lo primero que hay que hacer al llegar es buscar a Astrid, la adivina, quien os ayudará a resolver el enigma del símbolo. Se encuentra atrapada en la planta baja de su casa. Una vez estéis allí y os hayáis desecho de las molestas ratas, hablad al micrófono para que os reconozca y, justo después, leed el cartel que hay al lado de la puerta.

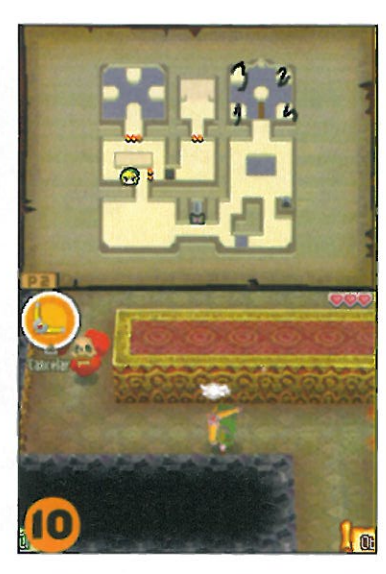
Para abrirla **será necesario que localicéis las tres antorchas de la isla (7)**. Marcad su posición y la puerta se abrirá. Astrid os dará vía libre para llegar al Templo del Valor, a través de una puerta antes electrificada. Para poder acceder al interior del templo es necesario que os pongáis enfrente de su puerta y sopléis las dos velas. En el camino, tened mucho cuidado con las erupciones del volcán y los chispeantes enemigos.



8 ANTE LOS ATAQUES de las criaturas verdes, deberéis frotar el lápiz táctil de izquierda a derecha.



9



10



11



12



13 LAS LLAVES GRANDES son pesadas y necesitan ser transportadas con cuidado. Lanzadla si necesitáis atacar.

Templo del Fuego

PRIMERA PLANTA (1P)

No será difícil esquivar las llamas caminando con cuidado. Tras derrotar a las criaturas de la parte central aparecerá un cofre que contiene una llave pequeña. Abrid la puerta con ella y caminad hacia una zona donde hay cuatro interruptores que tendréis que activar con un ataque de espada giratorio.

SEGUNDA PLANTA (2P)

Id hacia la derecha y luego al noroeste. Golpead el interruptor rojo para que los paneles del mismo color bajen. Cuidado con los pegajosos enemigos color verde de la zona. Si uno os alcanzara, **agitad el lápiz táctil de izquierda a derecha para deshaceros de ellos (8).** En esta planta conseguiréis el boomerang. Activar interruptores o encender antorchas con él es sencillo: **tan solo hay que trazar la ruta con el stylus (9).**

PRIMERA PLANTA (1P)

El boomerang os permitirá accionar interruptores para hacer bajar los bloques rojos y azules. Las esquinas dejan un buen ángulo para trazar trayectorias, así que tomad buena nota de este consejo. Para deshaceros de las calaveras llameantes, **bastará con que las ataquéis con vuestro nuevo objeto y la espada (10).**

SEGUNDA PLANTA (2P)

Dirigíos hacia la parte inferior derecha. Tendréis que activar dos palancas. Caminad con cuidado entre las llamas. Al hacerlo se abrirá una puerta y descubriréis una rata que lleva una llave pequeña que necesitaréis para acceder al tercer nivel. Tan solo tendréis que ayudaros de vuestro boomerang para haceros con ella.

TERCERA PLANTA (3P)

En la parte inferior izquierda está la solución al puzle del nivel. Anotadlo en la pantalla (↙, ↗, ↖, ↘). Id hacia el norte y soplad las velas que obstaculizan vuestro camino. **Ahora tendréis que encender los cuatro interruptores (11).** Conseguiréis una llave pequeña. Con la ayuda del boomerang podréis atravesar el resto del mapeado hasta llegar a una zona donde, de nuevo con la ayuda del boomerang, **deberéis encender 4 antorchas en el orden antes mencionado (12).** Aparecerá un cofre con la llave para acceder al jefe final (ver cuadro). **Cogedla y llevadla hasta la puerta (13).** Si os hace falta golpear a algún enemigo, podréis arrojarla a algún lugar y recuperarla más adelante.

JEFE FINAL

Braaz





ESTE ENEMIGO se transformará en tres pequeñas criaturas que corretearán por la pantalla de forma muy molesta. Es necesario que tracéis precisas trayectorias para acertar con vuestro boomerang a las tres. Entonces Braaz volverá a su forma de origen y durante unos segundos podréis golpearle con nuestra espada. Repetid la misma operación unas cuantas veces y conseguiréis derrotarlo.



14 **DETENER EL TIEMPO** es posible gracias al Reloj Ancestral. Solo lo utilizaréis en el Templo del Rey del Mar.



15



16



17

18



19 **EL PODER DE LA TRIFUERZA** está presente. Colocad las tres fortianitas y así se abrirá una nueva puerta.

Templo del Rey (Parte II)

Nada más regresar a Isla Mercay, id hacia el Templo del Rey del Mar, donde Siwan os hablará sobre el poder de un nuevo objeto que debéis recoger del pedestal: **el reloj espectral (14).** Durante 10 minutos, estaréis a salvo de la maldición del templo a pesar de no permanecer en las zonas seguras.

PLANTA BAJA PRIMERA (B1P)

Los enemigos que os encontraréis en esta mazmorra se llaman "espectros". No pueden ser destruidos, así que **tendréis que pasar desapercibidos (15).** Si no, os alcanzarán y el reloj de arena bajará su tiempo. Aprovechad las zonas seguras para avanzar, ya que en ellas no os podrán atacar si sois vistos. En la esquina superior derecha tendréis que accionar un interruptor. Hacedlo y bajad corriendo. Con el boomerang, **prended fuego a una antorcha contigua a esta (16).** Las llamas de la parte inferior izquierda desaparecerán. Id a continuación a la esquina noroeste y después a la derecha. Coged la llave pequeña tras accionar el interruptor y abrid la puerta.

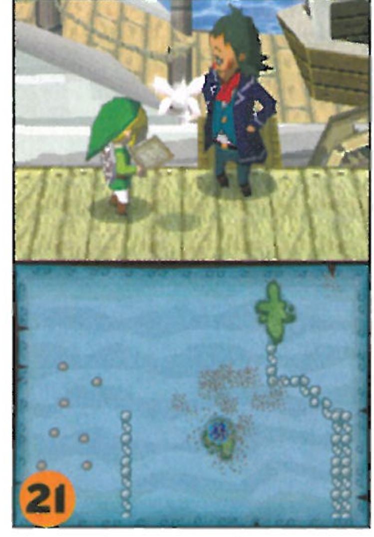
PLANTA BAJA SEGUNDA (B2P)

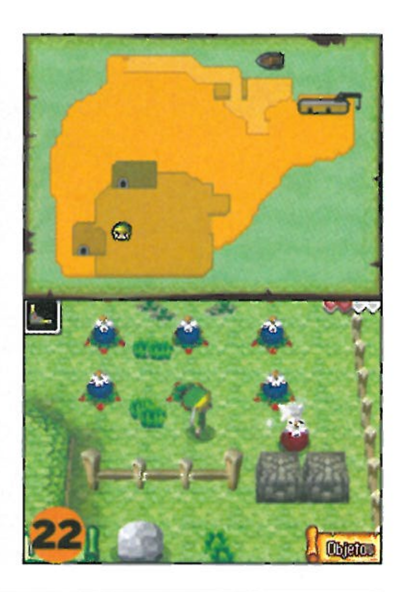
Hay dos interruptores que activar en esta zona. Comenzad yendo hacia abajo y luego a la izquierda. Golpead el interruptor. Seguid hacia la izquierda. **Aquí el espectro os verá (17).** Corred hacia arriba y accionad el interruptor. Hay una palanca también. Las llamas del centro desaparecerán.

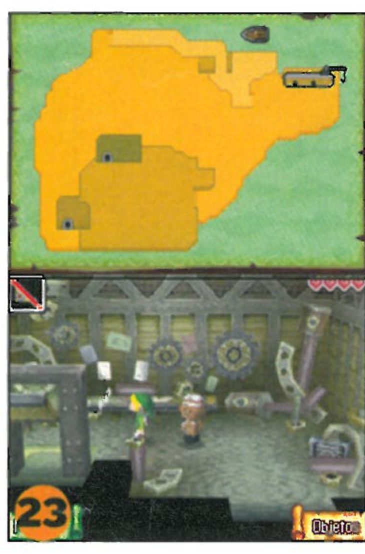
Id hacia la zona segura de la esquina noreste. Desde ahí, corred hacia abajo, después a la izquierda hasta el final y alcanzaréis el corredor principal. Deberéis accionar un

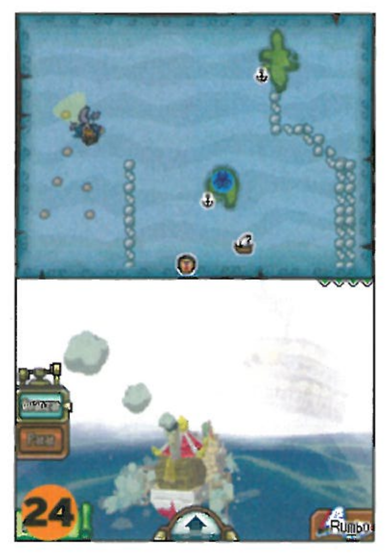


20 LAS CARTAS NÁUTICAS irán descubriendo nuevos cuadrantes en el mapa. En total, tendréis que encontrar cuatro.


21


22


23


24



25 LA ISLA DE MORDE encierra el secreto para cruzar la niebla sembrada por el Barco Fantasma. La clave, este agujero.

interruptor atravesando las llamas con vuestro boomerang. Ahora id al sureste y entonces hacia arriba (pasando los bloques azules) hasta alcanzar una habitación pequeña con un interruptor rojo. Golpeadlo para que bajen los bloques rojos. Dirigíos entonces hasta la esquina sureste. Un poco más adelante podréis encontrar otra llave pequeña presionando el interruptor y haciendo uso del boomerang.

PLANTA BAJA TERCERA (B2P)

En este nivel tendréis que **recoger tres partes de la trifuerza (18)** y llevarlas hasta sus respectivos huecos para abrir una puerta. La primera está nada más empezar hacia la izquierda, la segunda en el sureste, y la tercera en un cofre tras una puerta cuya llave porta uno de los espectros. Para conseguirla deberéis accionar un interruptor que hay en la parte inferior derecha de la pantalla. Cuando lo hagáis, se abrirá un agujero. Tenéis que hacerlo justamente cuando el espectro pase por este lugar.

Una vez que hayáis llevado las **tres partes a sus correspondientes huecos (19)**, podréis atravesar la puerta y llegar hasta la **carta náutica del noroeste (20)**. Al llegar al puerto y hablar con Linebeck, **soplaréis en el micrófono para descubrir un símbolo (21)**.

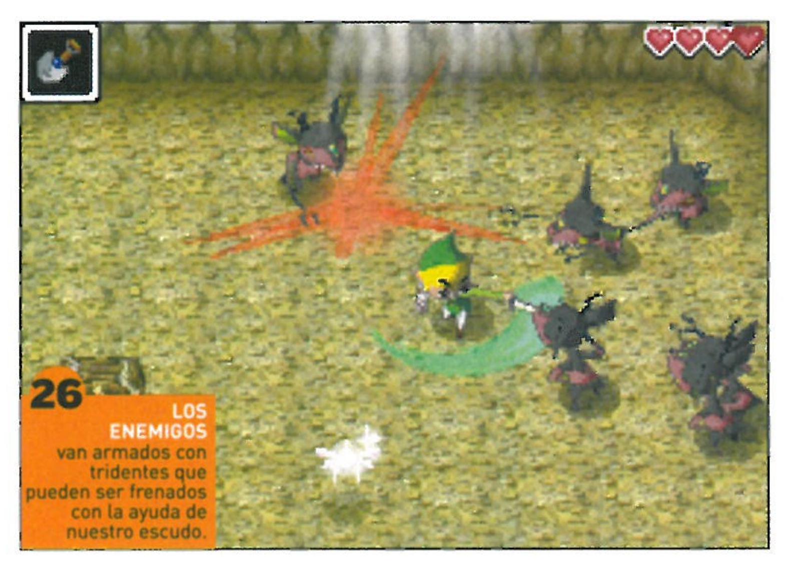
Isla del Cañón

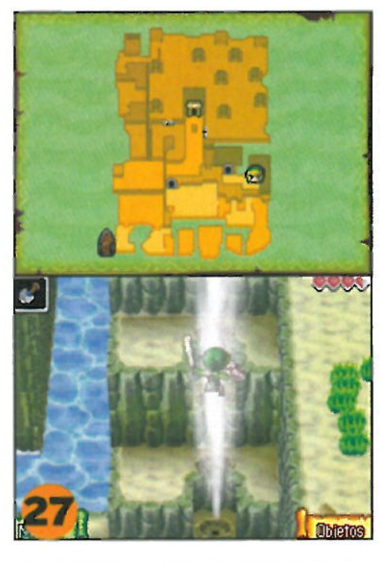
Llegar hasta la nueva isla que encierra el misterioso secreto no será tarea fácil. Los fuertes huracanes no permitirán a vuestro navío llegar hasta el norte, así que deberéis equipar al barco con un potente cañón para destruirlos. La persona que los construye está en esta isla. Al llegar os contarán que para hablar con Eddo y poder saber más sobre el cañón tenéis que atravesar todo la isla. Hay una gran cueva en la parte inferior. No tendréis problema en llegar hasta la tienda si **hacéis buen uso de las bombas plantadas a lo largo de todo el recorrido (22)**. Os permitirán abrir pasadizos secretos, derribar muros y deshaceros de pesados enemigos. Una vez llegados a la parte trasera de la tienda, **Eddo nos venderá el cañón por una ridícula cantidad de rupias (23)**. Pagadla y... ¡a surcar los mares!

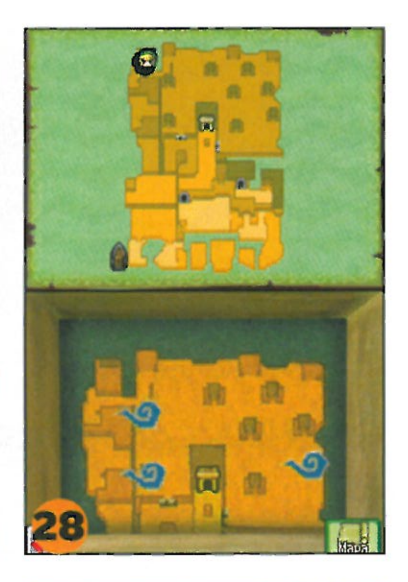
Isla de Morde

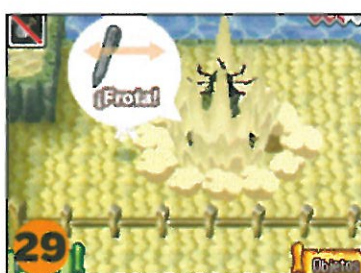
Llegar al mar del noroeste es más difícil de lo que creíais. El barco fantasma ha sembrado su maldición con una **densa niebla que no permite avanzar a los navíos más allá de las primeras millas (24)**. Por suerte, hay pistas de que en esta isla os indicarán como salvar este obstáculo y seguir avanzando. Al llegar al pueblo de pescadores, deberéis visitar la casa de Américo, justo al final de todas. El padre del chico tenía un lugar secreto que está en una cueva escondida al lado de la casa. Debéis entrar en la cueva, ir saltando por las plataformas del principio hasta alcanzar a un gran enemigo y derrotarlo.

En la siguiente área, lanzad una de las bombas en el hueco para entrar en una habitación donde veréis un libro y la pala. Salid de la cueva y hablad con la madre de Américo para encontrar el escondite secreto. Este se encuentra en la intersección de las cuatro piedras que hay colocadas en la isla. El agujero que da acceso a él se encuentra justo **debajo de la palmera que hay en el centro del pueblo (25)**. Llegados a este punto, encontraréis una habitación donde está la ruta a seguir para poder ▸▸


26 LOS ENEMIGOS van armados con tridentes que pueden ser frenados con la ayuda de nuestro escudo.


27

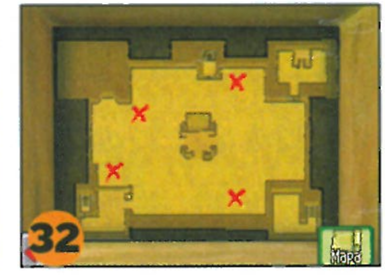

28



29


30


31


32


JEFE FINAL

Pulpo Gigante



PARA DERROTARLO deberéis lanzar bombas a los pequeños torbellinos que ocuparán su lugar en tres zonas de la pantalla de abajo remarcadas con un pequeño dibujo. Estas subirán hasta la pantalla de arriba para hacerlas explotar y permitir que el jefe final caiga aturdido durante unos segundos. Tendréis que aprovechar esos momentos para zurrarle con vuestra espada. Repetid el proceso unas dos o tres veces y morirá. De este modo liberaréis a Neri, espíritu de la sabiduría, y ganaréis un nuevo contenedor de corazón (ya 5) junto a 2 minutos para el reloj ancestral. Es hora de volver a Isla Mercay para, con la ayuda del nuevo espíritu, desvelar un nuevo misterio en el Templo del Rey.

cruzar la niebla del barco fantasma. Escribidla en vuestra carta náutica y volved al barco.

Isla del Viento

Cuidado con las fuertes corrientes y los molestos animalejos que pueblan el lugar. Tendréis que saltar hacia la derecha para ir avanzando. Llegaréis a un cartel que os avisará de fuertes vientos. Aprovechadlos para salvar una gran distancia a la izquierda y cruzad hasta llegar a una cueva. Atravesarla es cosa fácil. **Derrotad a todos los enemigos (26)** para ganar un mapa del tesoro y un cristal de sabiduría.

Una vez fuera, utilizad la pala para **desenterrar corrientes y poder seguir avanzando (27).** Al noroeste, **copiad las marcas del dibujo (28)** que se corresponden a los "molinillos" que tendréis que activar (soplando en la NDS). En esta zona hay monstruos de arena que pasarán a la historia con una simple bomba. Aprovechad todas las que hay plantadas por el lugar. Si os atraparan, bastará con **agitar el stylus de izquierda a derecha (29).** Una vez seguidos estos consejos, estaréis preparados para acceder al templo del viento.

Templo Viento

PRIMERA PLANTA (1P)

Id hacia el norte, coged la bomba y estrelladla contra la pequeña plataforma con un símbolo. Se formará un puente. **Moved el bloque hacia la derecha (30),** enfrente de la estatua que escupe aire, para frenar la corriente. Seguid hacia la izquierda y activad el interruptor.

Dirigíos ahora hacia la izquierda, después hacia abajo y bajad por las escaleras. Hay otro interruptor cerca. Subid por las escaleras de vuestra derecha e id saltando para avanzar. Llegaréis a una sala con muchos enemigos. La puerta de la izquierda se abrirá al derrotarlos. Id hacia la izquierda y llegaréis a una zona donde las corrientes de aire os ayudarán a cruzar hasta un interruptor que os dejará el acceso abierto a la siguiente zona.

PLANTA BAJA PRIMERA (B1P)

Los enemigos que se esconden bajo las piedras **pueden ser eliminados a base de bombas (31).** Hacia la derecha hay un interruptor que, al accionarlo, abrirá la puerta del sureste. Llegaréis a una zona con una piedra y numerosas corrientes de aire. Colocad la piedra en el tercer agujero (contad tres desde abajo) y utilizad la corriente adjunta para poder alcanzar la piedra y continuar vuestro camino.

PLANTA BAJA SEGUNDA (B2P)

En el centro del nivel hay un dibujo con **4 marcas que se corresponden a los "molinillos" que tenéis que activar (32).** Tened cuidado con las criaturas de arena. Ya sabéis lo que tenéis que hacer con las bombas... Y la pala es el complemento ideal para desenterrar las corrientes de aire.

PLANTA BAJA PRIMERA (B1P)

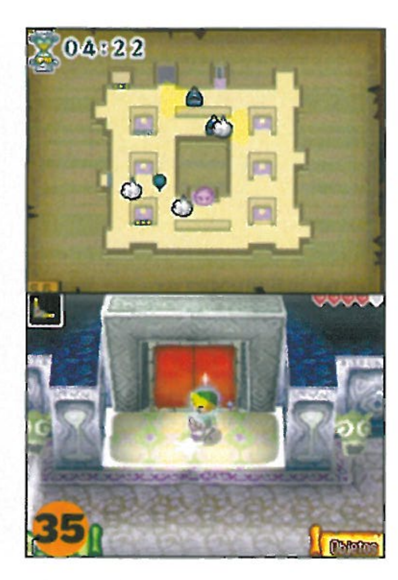
Id hacia abajo y colocad la escultura de aire enfrente del "molinillo". Tendréis que hacer entonces un pequeño recorrido por las zonas B2P y B1P para activar otro "molinillo", conseguir una llave pequeña y regresar después a la B2P.

PLANTA BAJA SEGUNDA (B2P)

Abrid la puerta en la esquina noreste. En el cofre encontraréis bombas. Utilizadlas para abriros camino por las grietas de las paredes. En una de las habitaciones, lanzad una bomba a la corriente de aire para destruir los bloques que obstaculizan vuestro paso.



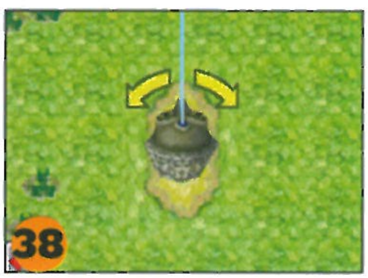












PLANTA BAJA PRIMERA (B1P)

De nuevo, lanzad una bomba a la corriente de aire pero seguid corriendo a la derecha. La puerta no se abrirá eternamente.

PRIMERA PLANTA (1P)

Llegaréis a una zona donde deberéis hacer estallar una bomba en cada plataforma con símbolo. Esto abrirá una puerta tras la que encontraréis la gran llave que os llevará hasta el jefe final (ver recuadro de la página anterior).

Templo del Rey (Parte III)

Al accionar la puerta de las fortianitas en la planta B3P el espíritu de la sabiduría os dará acceso a nuevos niveles inferiores.

PLANTA BAJA CUARTA (B4P)

Tenéis **nuevos enemigos en forma de ojo (33)**. Deshaceos de ellos con la ayuda del boomerang, ya que llamarán la atención de los espectros si os ven. Id hacia al sur hasta el "molinillo" de aire. Utilizad el boomerang para activar el interruptor en la parte inferior derecha. Deshaceos del resto de ojos y dirigíos hacia el sureste para desenterrar una nueva corriente de aire. Activad el interruptor. Ahora deberéis ir hacia el centro de la zona y **romper una grieta con una de vuestras bombas (34)**.

PLANTA BAJA QUINTA (B5P)

Avanzad por las habitaciones derrotando a los enemigos. Tendréis que activar algún interruptor con la ayuda del boomerang.

PLANTA BAJA SEXTA (B6P)

Evitando los encontronazos con los espectros (las vasijas rojas esconden zonas seguras) y derrotando a los ojos, deberéis **llegar hasta una puerta roja en la parte inferior de la pantalla (35)** y dibujar (sin levantar la mano) un símbolo en forma de reloj de arena. En la habitación descubriréis un nuevo símbolo en forma de sol que pasará a formar parte de nuestra carta náutica dando la vuelta a la NDS. Para ello, seleccionad primero la carta del mar del suroeste y luego cerrad la tapa de la consola. Se trata de un tesoro escondido en las profundidades, así que tendréis que visitar a Eddo (Isla del Cañón) para ver si el nuevo artilugio que está fabricando os puede servir de alguna ayuda.

Isla del Cañón

Hablad con Eddo y, de nuevo, por una insignificante cantidad de dinero (tendréis que hablar primero por vuestro micrófono) **podréis comprar su flamante grúa (36)** para desenterrar tesoros. La llave del Sol os espera en la marca que anotasteis en el Templo del Rey del Mar. Si recordáis, en la Isla de Morde había una puerta que tenía el mismo símbolo. Si queréis llegar a esta ciudad, antes tendréis que **derrotar a un pulpo gigante disparando a su ojo (37)**.

Isla de Morde

Id hacia el escondite secreto y avanzad hacia el norte, donde está la puerta con el emblema de la llave del Sol. El Templo que debéis visitar está al norte, pero será necesario alinear el láser de las dos estatuas del lugar. **Tocad sobre ellas y os permitirán colocarlas hacia la izquierda o derecha (38)**.

Templo del Valor

PRIMERA PLANTA (1P)

Id al norte y después al sur a lo largo del corredor. **Tendréis que tener cuidado con los pinchos (39)**. Al final de la parte de abajo hay una llave pequeña. Volved por el camino y abrid la puerta. Avanzar no es demasiado complicado.

PLANTA BAJA PRIMERA (B1P)

Las plataformas que se mueven son vuestro próximo destino. Debéis utilizar el boomerang para activar los interruptores.

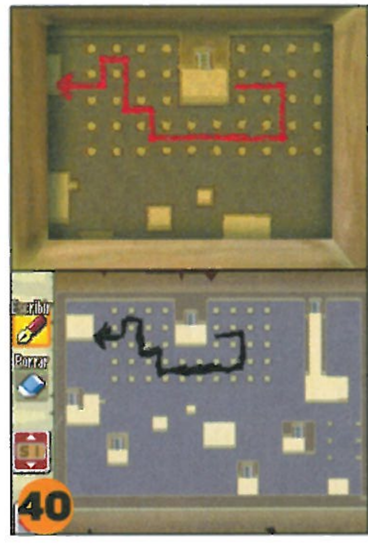
PRIMERA PLANTA (1P)

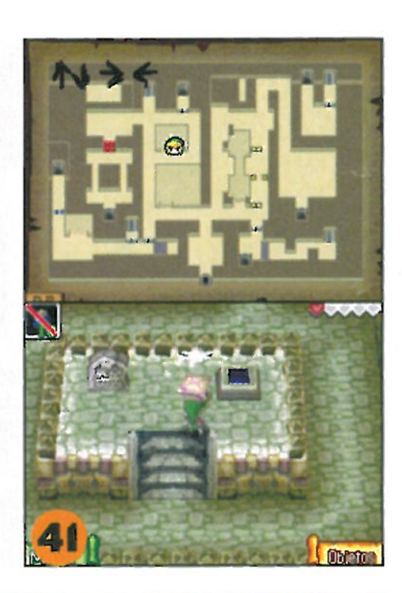
Dirigíos hacia el norte pasando los bloques rojos. En el muro norte, colocad una bomba en la zona descolorida para abrir un camino. **Examinad el dibujo y copiadlo en el mapa de la B1P (40)**. Os será de ayuda más adelante. Volved y colocad bombas en los bloques de la derecha. Id al sureste y activad el interruptor. Os encontraréis un monstruo bastante grande en los alrededores. Soplad en vuestra consola y lo aturdiréis. Aprovechad para atacarlo y arrebatadle la llave pequeña para la puerta norte.

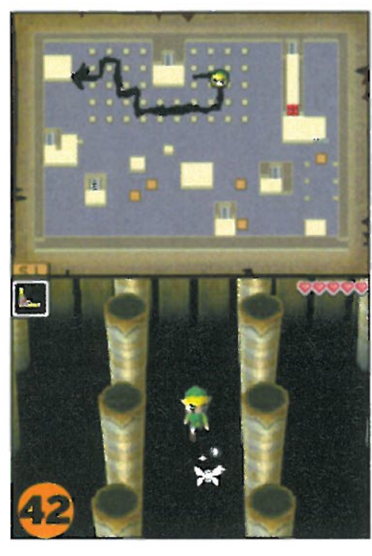
SEGUNDA PLANTA (2P)

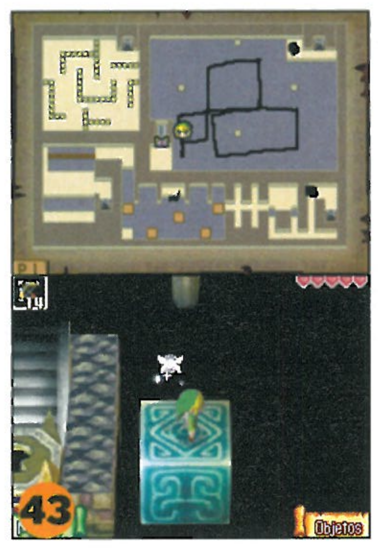
Activad las cuatro palancas del nivel en el orden correcto: ↑, ↓, → y ←. De esta forma aparecerá un cofre con una pieza en forma ▸▸


39 **ESQUIVAR PLATAFORMAS** como la de la imagen es una de vuestras misiones en esta mazmorra. ¡Cuidado, pinchan!


40


41


42


43



44 **LA ARAÑA CRUSTANOS** os agarrará si no tenéis cuidado. Moved el lápiz táctil para esquivar sus poderosas garras.

▶▶ de cuadrado. Tenéis que cogerla y a continuación descender hasta la primera planta.

PRIMERA PLANTA (1P)

Colocad el cristal cuadrado (41) y avanzad a la nueva zona.

PLANTA BAJA PRIMERA (B1P)

Aunque parece que hay un abismo impenetrable, este **responde a los movimientos que apuntamos antes (42).** Conseguiréis el Arco y las Flechas. Utilizadlos para disparar a los ojos y abrir nuevas zonas.

PRIMERA PLANTA (1P)

Tendréis que recoger la pieza cuadrada y transportarla hasta la parte suroeste. De esta forma se abrirá una nueva salida.

SEGUNDA PLANTA (2P)

Derrotad a los enemigos para que se forme un puente. Id hacia la derecha y después hacia abajo en la plataforma móvil. Disparad al ojo que hay al norte. Dirigíos hacia la tercera plataforma y disparad al otro ojo. Una vez alcanzada la parte de la derecha, utilizad las bombas para desactivar el láser. Pasados unos cuantos pasillos podréis volver a la primera planta.

PRIMERA PLANTA (1P)

Corred hacia la izquierda y accionad el interruptor. Recoged la pieza de nuevo y transportadla hasta el hueco que hay en la zona suroeste.

PLANTA BAJA PRIMERA (B1P)

Atravesad la zona invisible. Debéis disparar al mecanismo azul con vuestras flechas para que cambie su dirección y pueda accionar un interruptor. Esto hará que los bloques rojos desciendan en la parte noreste de la pantalla. Ahora debéis recorrer la 1P y la B1P.

SEGUNDA PLANTA (2P)

La plataforma móvil de este nivel **responde a vuestras anotaciones en el mapa (43).** Tendréis que disparar a los ojos en el orden correcto: ↑, ↓, → y ←. Un cofre con la llave para llegar al jefe final aparecerá al principio. Transportadla y abrid la puerta que os llevará hasta **Crustanos, la jefa del Templo (44).** Para poder vencerla deberéis atacarla con vuestras flechas, destruir su caparazón y derrotarla a base de espadazos. Con esto habréis liberado al espíritu del Valor (Ciela). En vuestra vuelta al mar, os encontraréis una vez más con el Barco Fantasma. **Con la ayuda de los tres espíritus (45)** llegaréis a abordarlo (cuando parpadeen tendréis



45 LOS TRES ESPÍRITUS os guiarán hasta el Barco Fantasma. Fijad el rumbo cuando parpadeen y todo a estribor.


46


47


48


49



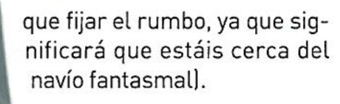
50 EL HERRERO ZAUZ utilizará los tres metales puros para forjar una espada indestructible y muy poderosa.

que fijar el rumbo, ya que significará que estáis cerca del navío fantasmal).

Barco Fantasma

PLANTA BAJA PRIMERA (B1P)

En el barco encontraréis a una pequeña que ha sido secuestrada por los monstruos que pueblan el lugar. Os pedirá que rescatéis a sus 3 hermanas, repartidas por los niveles del navío. Para avanzar por este primer nivel solo encontraréis un obstáculo difícil de salvar: un interruptor rodeado de barriles. Encended una bomba y arrojádsela antes de que explote. Dejará vía libre. Tened en cuenta que deberéis transportar piezas a sus respectivos huecos **al mismo tiempo que ejercéis de guardianes de 3 hermanas (46).** Ellas se asustarán si os alejáis demasiado o se encuentran con cualquier enemigo, así que estad bien atentos a todos lo que ocurre alrededor. De nuevo, los espectros poblarán los niveles inferiores. Llevad a la primera hermana a lo largo del primer nivel, pero antes transportad la pieza triangular hasta su respectivo hueco para desactivar obstáculos.



PLANTA BAJA SEGUNDA (B2P)

Recoged la pieza cuadrada de la zona y llevadla al primer nivel (B1P). Luego escoltad a la segunda hermana hasta el punto de origen.

PLANTA BAJA TERCERA (B3P)

Tendréis que accionar las palancas del lugar en este orden (de izquierda a derecha): 4, 1, 5, 2 y 3 (47). Avanzad por el resto de la sala hasta llegar a la tercera hermana y **acompañadla junto al resto (48).** Os daréis cuenta que se trata de una trampa. Las cuatro se transformarán en un enemigo final al que le gusta jugar al voleibol, así que **haced uso de la espada para devolver sus bolas azules (49).** Con un poco de rapidez y habilidad, las 4 pasarán a una sola y acabaréis con ella. Esto os permitirá obtener la llave fantasmal.

Una vez de regreso en el barco, deberéis trazar una ruta náutica hasta la marca que dibujasteis anteriormente y que se trata de una nueva isla, Isla Zauz. En ella, **el herrero os pedirá los tres elementos puros (azurina, bermellina y aquarina) (50)** para poder forjar la espada del Más Allá y así poder derrotar a Bellum. Es hora de volver a Isla Mercay e inspeccionar el Templo del Rey del Mar para encontrar algunas novedades.

Templo del Rey (parte IV)

Os daréis cuenta de que los espectros son ahora más rápidos y poderosos que antes, capaces de coger los objetos y fortianitas que se os puedan caer en los niveles, así que dejadlos siempre en las zonas seguras. De todos modos, siempre podéis dejarlos inconscientes con una flecha. Bajad hasta la planta sexta (esto os hará perder más de 6 minutos de reloj espectral) y dirigíos hacia la puerta roja. **Allí tendréis que dibujar el emblema que había en la casa del herrero Zauz (51)** (tenéis que hacerlo ▶▶



51 ESTE DIBUJO ES LA CLAVE para el Templo del Rey. Deberéis copiarlo sin despegar el stylus de la pantalla.



52



53



54



55



56



57

JEFE FINAL

Dongorongo



LA COOPERACIÓN es la clave para derrotar a esta bestia. Controlando a Gongoron deberéis esquivar las arremetidas del monstruo y, cuando este se encuentre inconsciente, será la hora de golpearle para después, ya controlando a Link, enviad un Bombuchu directo a la boca del monstruo. Repetid esta operación durante tres veces más. Después de esto, cruzad el puente, y a continuación comenzará un nuevo combate en el que tendréis que emplear las bombas y dirigir vuestras acometidas contra los puntos azules que tiene en su espalda. Tras derrotarle obtendréis varias recompensas: un contenedor de corazones, más tiempo para el reloj ancestral y el primer metal puro, que os servirá para forjar la Espada del Más Allá, la Bermellina.

sin levantar el lápiz táctil de la pantalla). De esta forma ganaréis el acceso a nuevos niveles.

PLANTA BAJA SÉPTIMA (B7P)

Tened cuidado con las zonas azules (52), ya que hacen demasiado ruido y llaman la atención de los espectros. Atravesad la estancia hacia el sureste.

PLANTA BAJA OCTAVA (B8P)

En el centro de este nivel os encontraréis con un puente invisible que podéis cruzar sin ningún problema para seguir avanzando.

PLANTA BAJA SÉPTIMA (B7P)

Comenzaréis en la parte superior derecha de la pantalla. Al activar un interruptor se apagarán las llamas del camino de la izquierda. Dirigíos hacia allí y subíos en la plataforma móvil que os llevará hasta un cofre que contiene una pieza cuadrada. Después cruzad de nuevo el camino invisible del centro y dirigíos hacia las escaleras con el cristal en vuestras manos.

PLANTA BAJA OCTAVA (B8P)

Dejad la pieza cuadrada en su respectivo hueco y a continuación dirigíos a las escaleras.

PLANTA BAJA NOVENA (B9P)

En esta parte sólo tenéis que haceros con la pieza triangular y después seguir avanzando.

PLANTA BAJA OCTAVA (B8P)

Subid las escaleras y saltad hacia la izquierda. Con una bomba, destruid los bloques que os separan de la ranura triangular para la pieza que habéis cogido. Podéis resguardarla del espectro del lugar en el camino invisible que hay en la parte superior de la zona. Los pinchos de un poco más abajo desaparecerán y podréis activar el interruptor. Dirigíos ahora hacia la B9P.

PLANTA BAJA NOVENA (B9P)

Hay fantasmas invisibles que pueden ser destruidos con un flechazo o un boomerang. Esconden un valioso tiempo de 30 segundos. En la zona inferior, dirigíos hacia la ranura cuadrada. Deberéis golpear al mecanismo que dispara flechas hasta que apunte a la dirección adecuada. Utilizad una flecha para que dé a un ojo. Tendréis que haceros con la pieza cuadrada y colocarla en la esquina noroeste del nivel, en su ranura. Con este ya tendréis **los tres cristales colocados en sus respectivos sitios (53).**

PLANTA BAJA OCTAVA (B8P)

Recoged la pieza cuadrada. Las llamas se activarán. Usad la corriente de aire para evitarlas Subid hasta la B9P y colocad el cristal en su sitio. Volved a la B8P y haced lo mismo con el cristal triangular.

PLANTA BAJA OCTAVA (B8P)

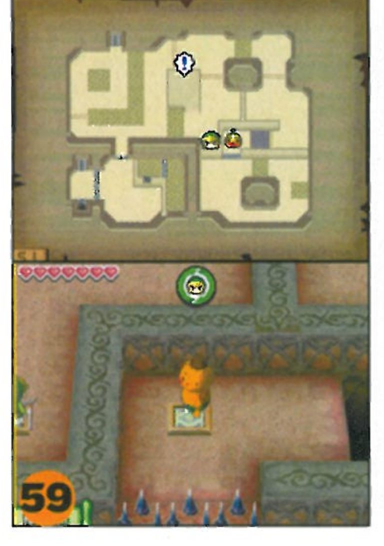
Haceos con el cristal cuadrado y llevadlo junto con los otros dos. Se abrirá la puerta y en la habitación contigua encontraréis **un cofre con la carta náutica del sureste (54).** Salid del templo y reuníos con Linebeck. ¡Rumbo a la isla Goron!

Isla Goron

Hablad con todos los "gorohabitantes" y observad bien cada rincón de la isla. Necesitaréis esta información más adelante. No paséis por alto la tienda. Para acceder a la parte derecha de la aldea **tendréis que llamar la atención de un Goron hablando al micrófono (55).** Activará un puente y podréis visitar al jefe de la tribu, quien **os hará unas cuantas preguntas para que podáis convertiros en un Goron más (56)** y así llegar hasta el Templo para conseguir el metal puro que encierra el lugar. Estas



58 **LOS LÁSER** os restarán gran cantidad de vida si os alcanzan. Pueden ser destruidos a base de bombas. Ya sabéis...



59



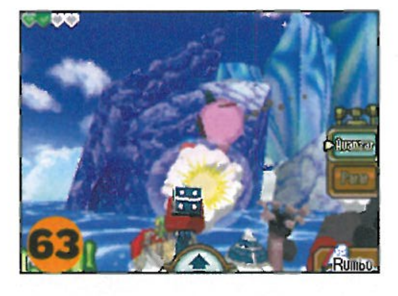
60



61



62



63



64

son algunas de las respuestas que necesitaréis (las preguntas de Biggoron son aleatorias):

- Número de gorohogares - **6**
- ¿Qué mira el Goron? - **Al barco**
- Número de gorohabitantes fuera de sus casas - **7**
- Número de gorohabitantes - **14**
- Color de los monstruos que hemos derrotado antes - **amarillos**
- Número de goroniños - **6**

Tras ganar una gran cantidad de rupias y convertiros en un Goron más, hablad con el hijo del jefe, Gongoron. **Se escapará hasta la entrada del templo (57).** Seguidle y, si en algún momento lo perdéis de vista, preguntad a otros Goron.

Templo Goron

PRIMERA PLANTA (1P)

Los pilares láser pueden ser derrotados con un simple bombazo. **Moved las estatuas del camino hacia los interruptores del suelo (58).** Allí se encuentra una corriente de aire oculta que tendréis que desenterrar con vuestra pala. Cruzad el puente y derrotad después a los pilares a base de bombas. No os olvidéis de dinamitar la grieta que encontraréis un poco más adelante, entre el tercer y cuarto pilar. Continuad por allí.

PLANTA BAJA PRIMERA (B1P)

Derrotad a los enemigos y dirigíos hacia el sur para luego ir al noroeste, pasado los pinchos. Veréis a Gongoron al otro lado de las arenas movedizas. Aparecerá un enemigo al que tendréis que derrotar.

Tras ello, los pinchos de la esquina noreste desaparecerán. Ahora podréis intercambiar entre ambos personajes para avanzar. **Tomad el control de Gongoron (59)** y derrotad a los enemigos que se esconden en las piedras tocándolos en la pantalla, como si de un tajo fijado de Link se tratara. De este modo llegaréis a un cofre que esconde los Bombuchu, una especie de bombas teledirigidas que son capaces de atravesar agujeros por pequeños que sean. **Utilizadlos para activar interruptores inaccesibles en el nivel (60).** También podréis emplearlos como armas.

PRIMERA PLANTA (1P)

Tenéis que utilizar un Bombuchu para activar el interruptor. Aparecerá un puente. Volved a la B1P para alcanzar la B2P.

PLANTA BAJA SEGUNDA (B2P)

Id hacia la derecha y enviad un Bombuchu para activar el interruptor. Corred mientras tanto a la parte noreste para activar otro con vuestra espada. Los dos deben ser encendidos al mismo tiempo.

PLANTA BAJA TERCERA (B3P)

Enfrente del agujero, activad el interruptor de la izquierda primero para que bajen los bloques rojos. Tendréis que repetir la operación hasta conseguir hacer lo propio con los bloques azules. Continuad hacia el noreste y destruid las estatuas con las bombas. **Colocadlas después bajo los interruptores (61).**

PLANTA BAJA SEGUNDA (B2P)

Activad el interruptor y caminad hacia la derecha por el puente. Utilizad los Bombuchus para **activar los interruptores que pueblan las arenas movedizas (62).** Tras ello, recoged la gran llave del cofre que aparecerá en la pantalla.

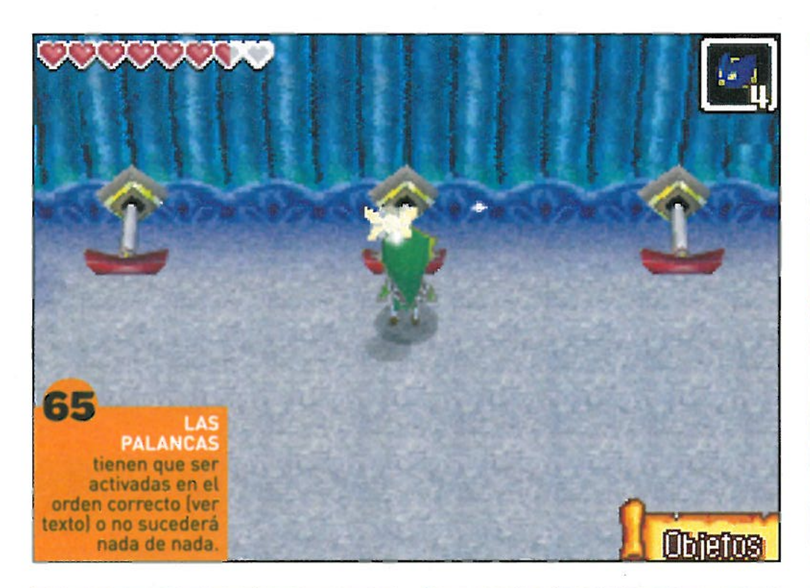
Isla Nevada

Tras conseguir el primer metal puro, es hora de poner rumbo a esta isla, rodeada de una extraña barrera que no es más que hielo. **Derribarlo será sencillo a base de cañonazos (63).** Una vez atracados en el poblado tendréis que hablar con el jefe de la tribu, que está preocupado porque hay un mentiroso nivorila infiltrado en su campamento (rivales desde hace tiempo de esta tribu glaciar). Tendréis que desenmascarar al "topo", y para ello deberéis hablar con los habitantes de la zona noroeste. Leed con atención lo que os cuenta cada uno de ellos, ya que solo uno es el mentiroso. **El nivorila infiltrado es Glacio (64),** y se transformará en monstruo tras descubrir su identidad real. Tras esto, deberéis visitar de nuevo al anciano y dirigiros a la cueva que hay en el este para alcanzar el otro extremo de la isla. Los enemigos aquí pueden ser derrotados a base de bombas. Después de derrotarlos quedará despejada la entrada al templo.

Templo de Hielo

PRIMERA PLANTA (1P)

Activad el interruptor y pasad por los bloques rojos. Utilizad el boomerang para hacer que los azules bajen ahora. Id hacia el interruptor esquivando las espadas del camino. Tras ello, volved hacia ▶▶

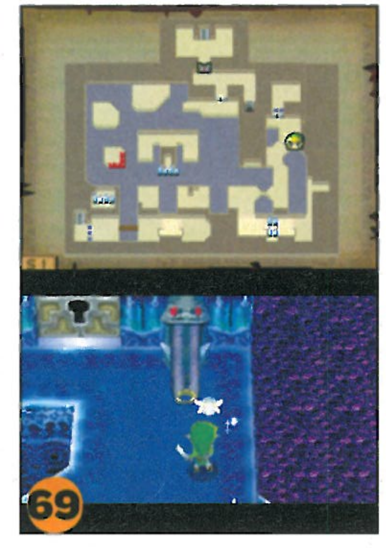

65 **LAS PALANCAS** tienen que ser activadas en el orden correcto (ver texto) o no sucederá nada de nada.



66


67


68


69


70 **ESQUIVAR HIELO** es una de las tareas en vuestro enfrentamiento con los dragones de dos cabezas.

los bloques rojos en la esquina noreste. Enviad desde aquí un Bombuchu hacia el suroeste. Con esto podréis alcanzar la segunda planta y después la tercera.

TERCERA PLANTA (3P)

Cuidado con el hielo; es muy escurridizo. Os encontraréis con unas palancas que **deberéis accionar en este orden: 1, 4, 3, 2. (65)**

SEGUNDA PLANTA (2P)

Derrotad a todos los enemigos. En el cofre que aparecerá después se encuentra **la garra, un objeto muy útil, ya que permite crear puentes y cruzar por ellos (66).** Para ello, no olvidéis que necesitáis de dos estacas de madera.

PRIMERA PLANTA (1P)

Con la garra en vuestro bolsillo, es tarea fácil derrotar a los enemigos de la zona y, lo que es más importante, **tirar de las estatuas que os encontraréis en el camino (67).** Estas abrirán nuevos accesos.

PLANTA BAJA PRIMERA (B1P)

Romped la grieta con una bomba y accionad el interruptor. Veréis un cofre. Llegar hasta él con la garra es sencillo. Golpead el interruptor y aparecerá un puente. Poned una nueva bomba en la pared con una porción de diferente color. Ahora, avanzad con la ayuda de la garra hasta llegar a una estatua de la que deberéis tirar con el nuevo objeto.

Regresad por la nueva salida y activad el interruptor para formar un nuevo puente. Volved a la plataforma central que está en la parte inferior del mapa. Utilizad la garra para **formar un puente y dirigíos hacia la izquierda (68).** Con el boomerang, deberéis accionar los cuatro interruptores. Ahora es el turno de vuestro arco y flechas para disparar al ojo que bloquea a una estatua. Dirigíos hacia ella y **tirad lo más lejos posible para ganar tiempo (69).** Tendréis que ser muy rápidos para llegar a la zona donde están las dos antorchas y conseguir la llave pequeña. A continuación podréis bajar un piso más.

PLANTA BAJA SEGUNDA (B2P)

Una vez más, el uso de la garra para salvar abismos (agarraos siempre a objetos pesados) y el del boomerang para accionar interruptores lejanos serán las claves para ir avanzando por este nivel. Llegaréis hasta un interruptor que os dará acceso a la llave grande.

Ahora ya es posible abrir la puerta del jefe final en la B1P. Éste es Griock, un dragón con dos cabezas que escupen bolas de fuego. Con la ayuda de la garra, deberéis trazar puentes en diagonal para que sus proyectiles reboten y vayan deteriorando la coraza que cubre sus cabezas. Esquivad sus embestidas y cuando se escondan bajo el agua, subid a las estacas y después **andad en el agua evitando los bloques de hielo (70).** Pasada la primera parte del combate, la segunda será "pan comido". Con la garra tendréis que agarrar sus lenguas y unirlas a las estacas. Una vez estén inconscientes, deberéis golpearlas con vuestra espada. Repetid el proceso 3 veces y el monstruo pasará a la historia, dando vía libre a un nuevo metal puro (la azurina). Ahora ya sólo os queda uno de ellos para poder forjar la Espada del Más Allá y enfrentaros a Bellum.

Templo del Rey (parte V)

Utiliza el portal amarillo para salvar los primeros seis niveles













(71). Después, **colocad las piezas en el sentido Cuadrado, Círculo y Triángulo (72)**. Un terremoto ocurrirá cuando paséis a la habitación. Volved y os daréis cuenta de que estáis en otra parte del templo.

PLANTA BAJA DÉCIMA (B10P)

A partir de aquí los espectros tienen la habilidad de teletransportarse, así que cuidado con llamar su atención. Enviad un Bombuchu para activar el interruptor de la parte derecha y desaparecerán unos pinchos. Moveos ahora por la plataforma invisible de la esquina superior izquierda. Podéis destruir al espectro que porta la llave empujando la piedra. Con ella, id hacia el sur y mandad otro Bombuchu para accionar otro interruptor, que hará desaparecer a otros pinchos.

Seguid por toda la parte noreste hasta la plataforma invisible, utilizando la garra para subir hasta otra gran roca que podéis tirar para derribar al otro espectro del nivel. Bajad después por la zona suroeste y utilizad una bomba contra la grieta. Tras la puerta se esconde la salida a otro nuevo nivel.

PLANTA BAJA UNDÉCIMA (B11P)

Accionad las palancas de las partes superior izquierda y derecha de la pantalla. Así aparecerán dos nuevos puentes. Tenéis que pulsar los cuatro interruptores. Utilizad la pala para desenterrar las dos corrientes de aire que os permitirán llegar hasta ellos.

PLANTA BAJA DUODÉCIMA (B12P)

La mecánica de este nivel ya la conocéis. Se trata de conseguir las tres partes de la trifuerza y colocarlas en sus respectivos huecos. Cuidado con los ojos y los espectros. Ya sabéis que para los primeros el boomerang es muy efectivo, mientras que las flechas dejan aturdidos a los segundos.

PLANTA BAJA TRECE (B13P)

En el centro hay un cofre que esconde la carta náutica del noreste. Regresad al barco y dirigíos a este nuevo cuadrante. Hay dos islas. La de más arriba (Isla de los Difuntos) es vuestro próximo destino. Aseguraos de tener vuestro barco bien construido, ya que en el largo camino hasta ella os asaltarán un gran número de enemigos.

Isla de los Difuntos

Esta isla no es más que un viejo reino que Siwan (Rey del Mar) lideraba hace mucho tiempo. Entrad en la cueva y podréis leer más información al respecto. Si os dais cuenta, **la forma del terreno es la de una cabeza con una corona (73)**. Id hacia la parte inferior derecha y, desde allí, **contad 13 pasos hacia la izquierda y 7 hacia el norte (74)**. Cavad un agujero y encontraréis el acceso a una nueva cueva.

Salid y, un poco más adelante, podréis entrar en la pirámide donde se esconde el secreto que os separa de la Isla de las Ruinas. Seguid el siguiente orden para no perderos: ↑, →, →, ↑, ↑. Hablad con el espíritu. **Os dará un collar especial (75)** que os permitirá cruzar **el gran huracán que hay enfrente de la última isla (76)** que tenéis que visitar y donde se esconde el último metal puro.

Isla Ruinas

Vuestro primer objetivo será la pirámide de la esquina supe- ▶▶

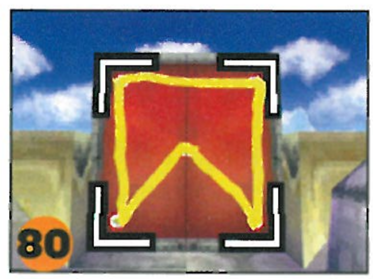


77 EL LABERINTO es bastante sencillo. Dejaros guiar por las rupias y habréis cruzado la zona en poco tiempo.


78



79


80


81


82


83

rior izquierda. Para llegar hasta ella, **deberéis cruzar un pequeño laberinto (77).** Dejaos guiar por las rupias. Tras hablar con el espíritu de la primera pirámide, **se formará un puente para acceder a la parte derecha del mapa (78).**

Un nuevo templo os espera, ya que en él está la llave que abre la puerta del primero. **El espíritu de aquí os dará esta llave sin problemas (79).** Regresad a la primera pirámide y utilizadla. Cuando salgáis al exterior, os daréis cuenta de que el nivel de mar ha dejado una nueva estructura en la isla. Dirigíos al sureste hacia el último templo. Él os dará acceso al principal, pero os separa una puerta donde debéis **dibujar una corona invertida para que la puerta se abra (80).** De nuevo, dibujadlo sin separar el stylus de la pantalla.

Templo de Muto

PRIMERA PLANTA (1P)

Dirigíos al norte y después a la derecha. Poned una bomba en la única parte de la pared que revela un camino. Abrid la puerta y volved a la entrada. **Activad el interruptor de la derecha (81).** Aparecerá un puente en el norte. Id corriendo para poder atravesarlo a tiempo. Encended la antorcha. Volved de nuevo a la entrada y accionad el interruptor de la izquierda. Se formará otro puente y, de nuevo, tendréis que cruzarlo rápidamente para **accionar un interruptor que encenderá otra antorcha (82).**

PLANTA BAJA PRIMERA (B1P)

Id hacia la derecha, luego al sur. Cruzad el puente de hueso y volved a la primera planta. Desde aquí iréis a la segunda. Cruzarla para llegar a la tercera es sencillo.

TERCERA PLANTA (3P)

Limpiad el nivel de enemigos y conseguiréis un nuevo y último objeto: **el martillo (83).** Con él podéis activar los interruptores viejos.

SEGUNDA PLANTA (2P)

Equipaos con el martillo e id activando los interruptores para avanzar por el nivel. **Hay trampolines que os permitirán subir a zonas altas (84).** Simplemente debéis colocaros justo enfrente del círculo que los acompaña.

PRIMERA PLANTA (1P)

Las tortugas no aguantarán vuestros mazazos. Deshaceos de ellas y activad después el interruptor roto. Ahora se abrirá una puerta.

PLANTA BAJA PRIMERA (B1P)

Id hacia la izquierda hasta el final. **Moved la piedra grande (85)** para destruir el obstáculo que obstruye el puente. Cruzadlo y destruid los enemigos que os iréis encontrando después a lo largo del nivel.

PLANTA BAJA SEGUNDA (B2P)

Activad los dos interruptores viejos con vuestro mazo. Tras cruzar los puentes de hueso llegaréis a una plataforma móvil. **Utilizad vuestro martillo para activar todos los interruptores a izquierda y derecha de la pantalla (86).** Esto hará que el puente del final comience a moverse. Subid por las escaleras hacia la derecha. Allí os está esperando un cofre con una llave.

PLANTA BAJA PRIMERA (B1P)

Disparad con vuestro arco a las pirámides para que baje el nivel de agua. Ahora podréis ir por esta nueva zona. Al final de ella encontraréis un panel que hay que dejar en color rojo utilizando el martillo. Será necesaria mucha maña para poder abrir las puertas que se esconden tras estos difíciles puzles. Tened mucha paciencia con ellos, ya que cada uno sigue un sentido aleatorio. Una vez abierta la puerta, continuad hacia el sur y subid a la plataforma superior.

Utilizad el trampolín para seguir subiendo. Una vez aquí, equipaos con vuestro arco y **disparad a la pirámide para que suba el nivel del agua (87).** Cruzad el puente. Veréis otro panel que tendréis que poner de un mismo color (rojo) para que se abra la puerta que hay al lado. Disparad a la pirámide para volver a bajar el nivel del agua. Id hacia el sur y su zona inferior.

PLANTA BAJA SEGUNDA (B2P)

Resolved el panel y dirigíos a continuación hacia la derecha.

PLANTA BAJA PRIMERA (B1P)

Copiad el sentido en el que el panel tiene que ser colocado más adelante (88). Usad de nuevo el arco para controlar el nivel del mar. Una vez resuelto el panel, deberéis disparar de nuevo a la pirámide.

Dirigíos a la parte superior izquierda e id moviendo las rocas para quitar obstáculos. Utilizad los trampolines también para ir subiendo. Obtendréis una llave pequeña que utilizaréis en el nores-



84 LOS TRAMPOLINES os permitirán ascender a zonas elevadas en el Templo de Muto. Un objeto muy útil.



85



86



87



88



89



90

te. Un poco más adelante estará el cofre que alberga la llave para enfrentaros al jefe final. Cogedla.

PLANTA BAJA SEGUNDA (B2P)

Transportad la llave a través de la plataforma móvil y tened mucho cuidado con los esqueletos que os irán disparando.

PLANTA BAJA TERCERA (B3P)

Recuperad toda la energía posible rompiendo vasijas ya que Box, el jefe final, os estará esperando en la siguiente habitación.

El combate con este gran monstruo de pierda necesitará de vuestro mazo. Utilizad los trampolines que hay esparcidos por todo el suelo para ir **atacando a las partes débiles de la criatura, en forma de círculos rojos (89).** Una vez hayáis conseguido reducir a unas cuantas piedras al monstruo, este solo contará con su cabeza para defenderse. Utilizad una vez más los trampolines para llegar hasta ella y golpead los círculos. Podréis utilizar la espada, pero el martillo es mucho más efectivo. Tras acabar con él, ya tendréis el último metal puro para llevárselo a Zauz.

Es momento de poner rumbo a su isla y entregarle los tres preciado metales. La espada no os la entregará al momento, así que qué mejor que revisar el correo para encontraros con una carta de Joeil, la pirata que lleva buscando a Linebeck durante todo el juego. Aceptar el reto y luchar con ella será vuestra siguiente misión. Una vez hayáis ganado este combate, podréis regresar a Isla de Zouz para recoger la Espada del Más Allá. Sin embargo, os queda una última tarea antes de ir al Templo del Rey del Mar y enfrentaros a Bellum. Volved a Isla Marcay y visitad a Siwan. **Él terminará de poner a punto la espada con la que derrotaréis a Bellum (90).**

Templo del Rey (parte VI)

Utilizad el portal amarillo para salvar los seis primeros pisos. De aquí debéis alcanzar la planta B13P. Atravesar ahora los niveles será más sencillo al contar con los Bombuchus, el mazo y el resto de armas que habéis recogido por el camino. Derrotar a los espectros sigue siendo una tarea difícil, pero vuestras flechas les dejan inconscientes. Recordadlo bien.

PLANTA BAJA TRECE (B13P)

Coged la vasija roja y arrojadla en el centro del nivel. Así crearéis una zona segura. Cuando lleguéis allí os veréis rodeados de tres espectros. Utilizad el mazo y el resto de armas para derrotarlos, siempre desde la zona segura. Después de esto podréis alcanzar la siguiente habitación donde los tres espíritus crearán un puente que os llevará hasta Bellum. ¡Ha llegado el momento del combate final!

Combate con Bellum

Equipaos con la garra para sujetaros a los salientes que rodean la planta. Debéis atacar el ojo repetidamente. Es momento de usar vuestro arco y disparar a los ojos. Tras esto, la planta bajará a la parte inferior. Aquí debéis repetir el proceso inicial (garra y arco). Ahora el monstruo volará por la habitación. Recoged la esfera dorada, que os permitirá congelar el tiempo. Vuestro objetivo será siempre el ojo de la planta, así que cuando el tiempo se descongele, tendréis que recoger otra esfera dorada y repetir el proceso.

En la segunda parte del combate, poned atención a la parte de arriba y, cuando el ojo de la criatura esté abierto, aprovechad para atacar una y otra vez. Sólo así podréis ganar y rescatar a la princesa Zelda (Tetra), y llegar a un final lleno de sorpresas. ¡Buen trabajo! HC



Guía completa PRO EVOLUTION SOCCER 2008

CORRESPONDENCIA ENTRE LOS BOTONES DE PS2, PS3 Y XBOX 360:

PS2 y PS3	XBOX 360
■	X
✖	A
●	B
▲	Y
L1	LB
L2	LT
R1	RB
R2	RT

1. LOS REGATES

Cuando el juego en equipo no funciona, no hay más remedio que recurrir a la calidad individual de nuestros cracks para abrir un hueco en esa defensa tan rocosa.

CUERDA







CUÁNDO HACERLA
Debemos arrimarnos al contrario hasta que esté lo bastante cerca como para meter la pierna.

CÓMO HACERLA
Pulsamos la dirección contigua a la que corremos y volvemos enseguida a la original (ej. →, ↘, →).

RESULTADO
Nos cambiamos el balón de una pierna a otra, y así evitamos que el rival pueda alcanzarlo.

RECORTE







CUÁNDO HACERLO
Cuando vamos esprintando y un rival se coloca a nuestra altura para intentar detenernos.

CÓMO HACERLO
Pulsamos R2 + una dirección lateral diferente a la que corremos (por ejemplo, →, R2 + ↓).

RESULTADO
Variamos bruscamente de dirección y el defensa contrario se pasa de largo por la inercia.

AMAGO







CUÁNDO HACERLO
Cuando podemos disparar a puerta o centrar al área, y algún rival trata de obstaculizarnos.

CÓMO HACERLO
Pulsamos ■ + X ó ● + X, según si queremos amagar un chut o un centro, respectivamente.

RESULTADO
El defensa trata de evitar el lanzamiento, mientras nosotros salimos en otra dirección.

OTROS REGATES

PARA NOVATOS:
CAMBIO DE RITMO: Pulsar R1 + la dirección en la que queramos que nuestro jugador salga corriendo.
ENCARAR: Mantener pulsado R2.
BALÓN ADELANTADO: Pulsar dos veces la dirección en la que estemos esprintando.
BICICLETA CORTA: Pulsar R2 dos veces rápidamente.
BICICLETA LARGA: Pulsar L1 dos veces rápidamente.

PARA EXPERTOS:
RULETA: Girar el STICK DERECHO 360 grados (una vuelta completa).
AMAGO EN SECO: Pulsar ligeramente dos veces una dirección lateral (R2 en PS2).
ENCARAR EN CARRERA: Mantener pulsado L1 mientras esprintamos (sólo en PS3 y Xbox 360).
ELÁSTICA: Pulsar R2 ó L1 repetidamente (sólo con algunos jugadores, como Ronaldinho).

Para regatear y no morir en el intento...

1 NO ES MEJOR REGATEADOR quien más regates hace, sino quien sabe elegir el más adecuado para cada momento. Estudiar las reacciones del rival os será de ayuda.

2 A TODOS NOS GUSTA VACILAR al rival haciéndole un sombrerito o una ruleta, pero por lo general, los regates más sencillos son, a la postre, los más efectivos.

3 SI ABUSÁIS DEL SPRINT sólo conseguiréis agotar a vuestros jugadores. Se pueden hacer regates geniales en corto sin necesidad de matarse a correr.

4 EN UN BUEN DOMINIO DEL STICK (o la cruceta) está la base de todo "dribbling". Aprended a regatear sólo con él, y después id añadiendo el resto de botones.

2. LOS PASES

La inclusión en esta entrega del "Teamvision" supone todo un reto a la hora de mantener la posesión del balón y llegar al área rival, porque ahora los rivales son más avispados.

PASE AL HUECO





CUÁNDO HACERLO
Cuando veamos desmarcarse en carrera a un compañero, y tenga suficiente campo por delante.

CÓMO HACERLO
Pulsamos ▲ + la dirección en la que corre el compañero. Cuanto más tiempo, más fuerte irá.

RESULTADO
El compañero recibe el balón en carrera y puede progresar por la banda, encarar al portero, etc.

PASE LARGO





CUÁNDO HACERLO
Si vemos a un compañero desmarcarse, pero está demasiado lejos para un pase al hueco.

CÓMO HACERLO
Pulsamos ● + la dirección en que corra el compañero. A mayor tiempo, mayor potencia.

RESULTADO
El compañero baja el balón con el pecho o corre tras él hasta interceptarlo, según la potencia.

PARED





CUÁNDO HACERLA
Si no podemos avanzar con la pelota y vemos a un compañero desmarcado en el que apoyarnos.

CÓMO HACERLA
Pulsamos L1 + X + la dirección del compañero, y a continuación, ▲, para que nos devuelva la pelota.

RESULTADO
Pasamos el balón al compañero, dejamos atrás a los rivales y él nos lo devuelve al desmarcarnos.

Para pillar a la defensa en calzoncillos...

1 **EL TEAMVISION** es una novedad muy importante, por lo que es más importante que nunca que sepáis mover rápido la bola.

2 **AQUÍ NADIE OS VA A SILBAR** si vuestro juego no es siempre vertical. Más vale ser un poco horizontales hasta que veáis el hueco que perder el balón.

3 **EL RADAR** ya era fundamental, pero lo es aún más en esta entrega. Aprended a mirarlo de reojo y tendréis mucho ganado.

4 **PRACTICAD LA POTENCIA** de los pases. Tenéis que saber diferenciar cuándo buscáis al compañero de al lado o cuándo al que está en segundo plano.

5 **EN LA CONFIGURACIÓN DEL MANDO,** poned los pases largos en modo manual (tipo 5). Serán un arma más efectiva.

6 **LOS CENTROS** a media altura son los más efectivos, aunque si estamos cerca de la portería, un centro a ras de hierba puede complicarle la vida al portero.

OTROS PASES

PASE CORTO: Pulsar X + la dirección en que queramos pasar la pelota.
PASE AL HUECO POR ALTO: Pulsar L1 + ▲ + la dirección del pase.
PARED POR ALTO: Pulsar L1 + X + la dirección, y a continuación, ●.
CENTRO AL ÁREA: Pulsar ● una, dos o tres veces (alto, a media altura o a ras de hierba, respectivamente).
PASE DE CABEZA: Pulsar X + la dirección del pase, antes de recibir un balón por alto.

3. LOS TIROS

De nada sirve hacer un fútbol de salón si al final no logramos traducir las jugadas en goles. Además, la física del balón se ha retocado en esta entrega, así que toca adaptarse.



TIRO NORMAL







CUÁNDO HACERLO
Cuando estemos cerca o dentro del área, y no haya rivales en la trayectoria del disparo.

CÓMO HACERLO
Pulsamos ■ + la dirección del tiro. Cuanto más tiempo pulsemos, más alta saldrá la pelota.

RESULTADO
La calidad del disparo dependerá de diversas variables: el ángulo, la pierna buena del jugador...

REMATE







CUÁNDO HACERLO
Si nuestro jugador se encuentra cerca de la portería y un balón por alto se dirige hacia él.

CÓMO HACERLO
Pulsamos ■ en el momento de rematar (pronto, para cabecear, o más tarde, para una volea).

RESULTADO
El acierto del remate dependerá de la calidad del centro, la lucha con los defensas por la posición...

VASELINA







CUÁNDO HACERLA
Cuando encaramos al portero y vemos que está muy adelantado o que se va a vencer muy pronto.

CÓMO HACERLA
Pulsamos L1 + ■ o ■ + R1. La primera es más alta y fuerte, y la segunda es más corta y suave.

RESULTADO
Si conseguimos darle la potencia adecuada, el balón superará al portero por encima.

Para abrir el melón...

1 PARA LOGRAR UNA BUENA POSICIÓN de disparo, tened en cuenta muchos factores: que no haya defensas en medio, que tengáis ángulo...

2 QUE EL JUGADOR PUEDA DISPARAR con su mejor pierna también influye bastante en la eficacia de los tiros, así que tenedlo en cuenta a la hora de colocarlos.

3 LOS PORTEROS tienen las manos algo blanditas en esta entrega, así que conviene ponerlos a prueba, para pillar algún rebote.

4 NO POR LLENAR MÁS LA BARRA DE ENERGÍA vuestros tiros van a ir más fuertes. En realidad, lo que mide la barra es más bien la altura que la potencia del disparo.

5 SI LOS CARA A CARA CON EL PORTERO se os resisten, también podéis amagar el disparo (ver regates) y dejarlo tirado.

6 ANTES DE REMATAR un centro, conviene mover al delantero para ganarle la posición a los defensas y conseguir así un cabezazo mucho más certero.

7 EL CANSANCIO influye en la precisión de los tiros, así que no conviene disparar con un jugador que se ha recorrido medio campo.

8 LAS VASELINAS eran muy poco efectivas en la entrega pasada, pero ahora vuelven a ser un buen recurso para batir al portero, aunque no el mejor de todos ellos.

4. LA DEFENSA

Dicen que la mejor defensa es un buen ataque, pero lo cierto es que como no aprendamos a defender en condiciones, nos puede caer un saco de goles.

AGUANTAR







CUÁNDO HACERLO
Cuando un rival encara a uno de nuestros defensas, especialmente si es el último hombre.

CÓMO HACERLO
Mantener pulsado R2 + la dirección de nuestra portería y pulsar X cuando él inicie el regate.

RESULTADO
Mantenemos la posición y metemos la pierna en el momento justo para sacar la pelota.

REBAÑAR LA BOLA







CUÁNDO HACERLO
Cuando corremos en paralelo a un rival que lleva la pelota y logramos ponernos a su altura.

CÓMO HACERLO
Pulsamos ● + la dirección en la que esté el balón para que nuestro defensa haga un "tackling".

RESULTADO
Nos lanzamos al suelo y nos quedamos con el balón en los pies, mientras el rival pasa de largo.

AGARRAR







CUÁNDO HACERLO
Cuando le pisamos los talones a un rival que trata de escaparse en carrera con el balón.

CÓMO HACERLO
Pulsamos ■ repetidamente hasta que logremos frenar su avance (sólo en PS3 y Xbox 360).

RESULTADO
Agarramos de la camiseta al rival para cortar su carrera o para que un compañero le alcance.

Para poner el autobús...

1 EL JUEGO FÍSICO tiene un papel principal, así que sacad todo el partido que podáis a los forcejeos, cargas, obstrucciones y demás.

2 NO USÉIS EL TACKLING en el área si no es estrictamente necesario, pues a los árbitros les falla bastante la vista y, toquéis o no balón, pueden pitar penalti.

3 NO OS COMPLIQUÉIS LA VIDA si os veis rodeados y pegad un pelotazo. Las jugadas embarulladas son peligrosas en «PES».

4 EL RADAR es también importante a la hora de defender. Echadle un vistazo para ver la posición de vuestros defensas antes de tomar ninguna decisión.

5 SI JUGÁIS CONTRA LA CPU, intentad evitar sus centros al área, pues en esas jugadas consiguen más de la mitad de sus goles.

6 SI EN EL MENÚ "Establecer Tácticas" entráis en "Soporte en el mando" y ponéis los "Niveles A/D" en manual, podréis situar al equipo en función del marcador.

OTROS MOVIMIENTOS

PRESIÓN: Mantener pulsado X.
PRESIÓN CON 2 JUGADORES: Mantener pulsado ■ mientras nosotros seguimos manejando a nuestro jugador.
DESPEJE: Pulsar ■ cuando tengamos el balón o se aproxime a nosotros.
SALIDA DEL PORTERO: Mantener pulsado ▲ para que se dirija al balón.

5. LOS MÁS PILLOS

TIRARSE A LA PISCINA







CUÁNDO HACERLO
Cuando llevemos el balón y un defensa rival inicia una entrada.

CÓMO HACERLO
Pulsamos R1 + L1 + L2 para dejarnos caer (sólo en PS3 y Xbox 360).

RESULTADO
Nuestro jugador se lanza al suelo simulando una falta del contrario.

SACAR RÁPIDO





CUÁNDO HACERLO
Si nuestro jugador se levanta tras una falta y se inclina sobre el balón.

CÓMO HACERLO
Pulsamos L1 + R1, y a continuación, X ó ▲ para pasar la pelota.

RESULTADO
Mandamos el balón a un compañero, sin dar tiempo al rival a colocarse.

DEJARLA PASAR



CUÁNDO HACERLO
Cuando vayamos a recibir un balón, con un compañero detrás.



CÓMO HACERLO
Mantenemos presionado R2 sin pulsar ninguna dirección.



RESULTADO
Dejamos pasar el balón y es recibido por nuestro compañero.

6. LOS SAQUES

FALTA CERCANA







CUÁNDO HACERLO
Cuando vayamos a lanzar un tiro libre muy pegado al área.

CÓMO HACERLO
Pulsamos ■ hasta la mitad de la barra , y mantenemos pulsado ↙ ó ↘.

RESULTADO
¿Gol? Dependerá de la posición, las estadísticas del jugador, etc.

FALTA LEJANA



CUÁNDO HACERLO
Cuando vayamos a lanzar un tiro libre alejado del área.

CÓMO HACERLO
Pulsamos ■ hasta rebasar la mitad de la barra y mantenemos ↖ ó ↗.

RESULTADO
De nuevo, el acierto dependerá de la posición, las estadísticas...

CÓRNER

CUÁNDO HACERLO
Cuando vayamos a lanzar un saque de esquina.

CÓMO HACERLO
Pulsamos ● hasta la mitad de la barra, y la dirección opuesta a la pierna con que saque el jugador.

RESULTADO
El balón irá abierto o cerrado, según la pierna con que saque.

PLAYSTATION 2

Guitar Hero Rock de los 80



DESBLOQUEAR TODOS LOS EXTRAS

Los siguientes códigos se introducen en el menú principal pulsando el botón correspondiente de la guitarra:

G - Verde
R - Rojo
Y - Amarillo
B - Azul
O - Naranja

Y, B, Y, O, B, B:
- Guitarra de aire.

Y, B, O, O, O, B, Y:
- El publico tiene ojos esféricos.

B, B, O, Y, B, B, O, Y:
- El publico tiene cabezas de monos.

Y, O, Y, O, Y, O, B, O:
- Cabeza llameante.

B, O, O, B, Y, B, O, O, B, Y:
- Caballo llameante.

Y, B, O, O, B, Y, Y, O:
- Activas o desactivas la hipervelocidad.

B, B, O, Y, Y, B, O, B:
- Entras en el modo Performance.

B, O, Y, R, O, Y, B, Y,R, Y, B, Y, R, Y, B, Y:
- Desbloquear todo.

CONSEGUIR NUEVAS GUITARRAS

¿Quieres tener todos los modelos del juego para ti solito? Con ellos sí que puedes ser el rey del escenario.

AXE:
- Supera la carrera en nivel experto.

CASKET
- Supera la carrera en nivel medio.

EYEBALL:
- Consigue cinco estrellas en el nivel difícil.

FISH:
- Supera la carrera en nivel fácil.

SNAKETAPUS :
- Supera la carrera en nivel difícil.

THE LOG:
- Consigue cinco estrellas en el nivel experto.

USA:
- Consigue cinco estrellas en el nivel fácil.

VIKING:
- Consigue cinco estrellas en medio.

God Of War II

CAMPEONATOS Y ESCENARIOS.

Si quieres disfrutar a tope con este juego, sigue estas sencillas indicaciones.

DESBLOQUEAR LA ARENA DE LOS DESTINOS:
- Consigue el rango Titan en el Campeonato de los titanes.

DESBLOQUEAR EL CAMPEONATO DE LOS TITANES:
- Completa el juego en cualquier dificultad.



DESBLOQUEAR LA DIFICULTAD TITAN:
- Completa el juego en cualquier dificultad.

NUEVOS TRAJES Y ARMADURAS

Para que cambies de aspecto al personaje.

ATENEA:
- Completa el juego en el modo Titán.

ODISEA OSCURA:
- Completa el juego en el modo Dios.

GENERAL KRATOS:
- Consigue 20 ojos de cíclope, eliminándolos con un movimientos sensitivo (Círculo).

ARMADURA DE DIOS:
- Consigue el rango Dios en el campeonato.

TRAJE DE GOD OF WAR:
- Completa el juego en cualquier dificultad.

HERCULES:
- Completa el juego en el modo Titán Armadura.

HYDRA:
- Completa el juego en cualquier dificultad.

Los 4F y Silver Surfer

DESBLOQUEAR LOS EXTRAS

Para conseguir todos los extras ocultos haz lo que te indicamos:

4 FANTÁSTICOS DE 1990:
- Encuentra 12 Tokens.

4 FANTÁSTICOS DE 2000:
- Encuentra 12 Tokens.

PORTADAS DE CÓMICS 1 Y 2:
- Encuentra 4 Tokens.

ARTE CONCEPTUAL:
- Encuentra 4 Tokens.

TRAJES ULTIMATE:
- Encuentra 12 Token.

Naruto Ultimate Ninja 2

NUEVOS PERSONAJES

Para que luches con el que más te guste y te conviertas en todo un ninja:

HAKU:
- Supera a Haku con Uchiha Sasuke en la historia 4.

HATAKE KAKASHI - ANBU:
- Supera la historia 4.

HOSHIGAKE KISAME:
- Supera la historia 4.

JIRAIYA:
- Supera a Jiraiya con Uzumaki Naruto en la historia 1.

MOMOCHI ZABUZA:
- Supera a Momochi Zabuza con Jiraiya en la historia 4.



OROCHIMARU:
- Supera la historia 4.

OROCHIMARU - SELLADO:
- Supera la historia 2.

SANDAIME HOKAGE:
- Supera a Orochimaru con Sandaime Hokage en la historia 1.

SHIZUNE:
- Supera a Shizune con Tsunade en la historia 2.

TSUNADE:
- Supera la historia 2.



UCHIHA ITACHI:
- Supera la historia 4.

UZUMAKI NARUTO - KYUUBI:
- Supera la historia 4.

YAKUSHI KABUTO:
- Supera la historia 3.

Stuntman Ignition

CONSEGUIR TODOS LOS EXTRAS

Todas las claves para conseguir todos los trucos de este juego.

COOLPROP:
- Desbloquea Secret Special Props en modo constructor.

KUNGFOOPETE:
- Desbloquea todos los trucos.



SLINGPOO:
- Desbloquea "Truco friki rápido".

GFXMODES:
- Desbloquea varias perspectivas con el botón L3.

ICEAGE:
- Desbloquea el truco Ruedas de hielo.

THEDUKE:
- Desbloquea el truco adición de nitro.

HOLLYWOOD:
- Desbloquea trucos Cámara Lenta, y Thrill Cam.

IMTAREX:
- Desbloquea truco "Touchable".

WEAREFROZEN:
- Desbloquea truco Vision Switcher.

T. Raider Anniversary

DESBLOQUEAR TODOS LOS TRAJES

Para que luego digan que las chicas que son aventureras no pueden ser presumidas.

TRAJE DE CAMUFLAJE:
- Obtén la reliquia del Templo de Khamoon.

TRAJE DE GATA:
- Obtén la reliquia del Santuario del Scion.

LEYENDA:
- Obtén la reliquia de las Cavernas de Montañas.



CLÁSICO:
- Obtén la reliquia del Valle Perdido.

CROFT MANOR SPORT:
- Obtén la reliquia del Buho Ateniense del Palacio de Midas.

EL TONTOTRUCO

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

GTA Vice City Stories

LLEGAR A LA SEGUNDA ISLA

Hola hobbyconsoleros, me llamo Álex. Soy seguidor de vuestra revista desde hace bastante tiempo y ahora me decido a mandaros este truco tan raro de ese juegazo llamado «GTA Vice City Stories». Un truco por el que me merecería una gorra (os juro que funciona). Lo que os propongo es un modo bastante raro de llegar a la segunda isla sin tenerla desbloqueada previamente. Primero tenéis que conseguir que os siga la policía con un nivel de tres estrellas. Luego tenéis que llegar a un burdel (procurad llegar con poca vida) y partidles el cuello a todos los enemigos que encontréis (pulsando R por la espalda y dos veces Triángulo). Por último, tenéis que suicidaros tirándoos desde el piso de arriba (dentro del mismo burdel). Cuando vuestro personaje muera apareceréis en el campo de golf de la segunda isla. ¿A qué mola? Espero que os funcione, ya que es bastante divertido y nada difícil de conseguir. Abrazos para todos.

Alejandro (e-mail)

ENVÍA TUS TRUCOS

Manda o solicita trucos escribiendo a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/Los Vascos nº 17. 28040 Madrid Indicando en el sobre: Trucos
- truicoslectores.hobbyconsolas@axelspringer.es
- trucosalacarta.hobbyconsolas@axelspringer.es



DORADO:
- Obtén la reliquia de la Cabeza del Grifo del Palacio de Midas.

TRAJE DE NADAR PARA EL NIVEL TR2 MARIA DORIA:
- Obtén la reliquia de la Gran Pirámide.

CHAMUSCADO NATLA:
- Encuentra todas las reliquias.

TRAJE DOPPELGANGER:
- Obtén la reliquia de las Minas de Natla.

■ CONSEGUIR LA MÚSICA

Con este truco podrás desbloquear uno de los mejores temas que componen la BSO de este juego genial.

TEMA CROFT MANOR:
- Completa la misión de Croft Manor.

■ EXTRAS AL COMPLETAR RETOS

Completa los retos que se indican para poder desbloquear los extras correspondientes.

CONSEGUIR TODAS LAS ARMAS:
- Completa todos los retos de Grecia.

CALIBRE 50 INFINITO:
- Completa todos los retos de Perú.

SALUD INFINITA:
- Completa el juego en cualquier dificultad.

ARMAMENTO INFINITO:
- Completa todos los retos que se encuentran en Grecia.

VER SALUD DEL ENEMIGO:
- Completa todos los retos de Perú o completa todos los retos de tiempo de Perú.

GAFAS DE SOL:
- Completa el juego en cualquier dificultad.

MODO TEXTURAS:
- Completa el juego en cualquier dificultad.

CONSEGUIR LAS UNIDADES DE ESTILO:
- Consigue el 100% del juego para hacerte con todas las unidades.

■ OBTENER TODOS LOS EXTRAS

Unas mejoras muy útiles para la aventura.

GAFAS DE SOL:
- Completa el juego en dificultad fácil.

MODO SIN TEXTURAS:
- Completa el juego en dificultad fácil.

ALIENTO INFINITO:
- Completa el juego en dificultad fácil.

Tortugas Ninja



■ OBTENER VENTAJAS

Entra en el menú principal, mantén **L1** e introduce estos trucos. Después de hacerlo, suelta **L1** y oirás un sonido de confirmación. Para activarlos, ve al menú de extras.

CONSEGUIR PIZZAS DE RECUPERACIÓN PARA MICHELANGELO:
- Ve a la sección de códigos y escribe DRDSS.

JUGAR CON DONATELLO CABEZÓN:
- **●, ▲, X, ■.**

ABRIR EL MAPA DESAFÍO:
- **X, X, ●, X.**

Valkyrie Profile 2



■ LAS BATALLAS ALEATORIAS BGM:

Supera el juego y mantén pulsado **L2** al entrar en una pelea.

■ LA MÚSICA DEL PRIMER VALKYRIE

Supera el juego y escoge Nuevo Juego +, después mantén pulsado **L1** al entrar en una batalla.

WWE Smack. 2007

■ CONSEGUIR NUEVOS ESTADIOS

Si quieres probar tu fuerza en nuevos escenarios, haz lo que te indicamos.

BACKLASH ARENA:
- Gana el Trofeo Backlash en el Modo Temporada.

NO MERCY ARENA:
- Gana el Trofeo No Mercy en el Modo Temporada.

SATURDAY NIGHT MAIN EVENT ARENA:
- Gana el Trofeo Superestrella Challenge.

SUMMERSLAM ARENA:
- Gana el Trofeo SummerSlam en el Modo Temporada.



TRUCOS DE LOS LECTORES



God of War 2

¡Hola chicos! Lo primero que me gustaría deciros es felicidades por la revista, para mí es la mejor de todas. Y ahora, después de hacer un poco la pelota, vamos al tema. El truco que os mando es para el gran juegazo «God Of War 2», para la zona del desafío de Atlas, en Pandora. Tomad nota, porque seguro que os vendrá muy bien. Después del puente de piedra desde el que puedes saltar a un lateral, hay una arpía y un muro para escalar. Pues bien, tenéis que acercaros a la escalera, pero no subáis; esperad a que os ataque la arpía y simplemente defenderos. Acto seguido y muy rápidamente atacadla con la pluma de Prometeo (Cuadrado, Cuadrado y Triángulo). Si lo habéis hecho bien (seguro que sí), la arpía se quedara "enganchada" al saliente que tenéis al lado y empezará a soltar orbes rojos como si fuera una máquina tragaperras echando monedas a lo loco. Un consejo, hasta que no llenéis todos los depósitos (tarda unos 20 minutos) no uséis los orbes o la arpía podría dejar de soltar estos preciosos objetos. Un saludo y no os olvidéis de mi gorra.

Jesús Díaz (e-mail)



UNFORGIVEN ARENA:
- Gana el Trofeo Unforgiven en el Modo Temporada.

VENGEANCE ARENA:
- Gana el Trofeo Vengeance en el Modo Temporada.

WRESTLEMANIA 22 ARENA:
- Gana el Trofeo WrestleMania en el Modo de Temporada.

ECW ONE NIGHT STAND ARENA:
- Gana dinero en el Combate Bank Ladder en Modo de dificultad leyenda.

■ DESBLOQUEAR A LAS LEYENDAS

Gana los siguientes trofeos para conseguir que las leyendas del Pressing Catch que te indicamos más abajo estén disponibles en la tienda. Así podrás comprarlas cuando mejor te venga.

BAM BAM BIGELOW:
- Gana el Trofeo Unforgiven.

BRET HART:
- Gana el Trofeo Survivor Series.

CACTUS JACK:
- Gana el Trofeo SummerSlam.

DUDE LOVE:
- Gana el Trofeo SummerSlam.

HULK HOGAN:
- Gana el Trofeo WrestleMania.

JERRY "THE KING" LAWLER:
- Gana el Trofeo No Way Out.

MANKIND:
- Gana el Trofeo SummerSlam.

MR. PERFECT:
- Gana el Trofeo Backlash.

SHANE MCMAHON:
- Gana el Trofeo Armageddon.

STONE COLD STEVE AUSTIN:
- Gana el Trofeo the Royal Rumble.

THE ROCK:
- Gana el WrestleMania Trophy.

■ DESBLOQUEAR LOS CAMPEONATOS

Te decimos cómo conseguir todos los campeonatos del juego.

CAMPEONATO N.W.O.:
- Desbloquéalo ganando el Trofeo SummerSlam y entonces podrás comprarlo en la tienda.



CAMPEONATO SMOKING SKULL:
- Desbloquealo ganando el Trofeo Royal Rumble Trophy y entonces podrás comprarlo en la tienda.

CAMPEONATO THE HARDCORE BELT:
- Gana el Trofeo Superestrella Challenge.

CAMPEONATO MILLION DOLLAR :
- Completa los Desafíos de Leyendas.

■ CONSEGUIR OTRAS VESTIMENTAS

Nueva ropa para que tu luchador sea el más "fashion" del ring.



TRIPLE H SUIT:
- Cómpralo en la tienda WWE por 4.000 dólares.

JBL SUIT:
- Cómpralo en la tienda WWE por 5.000 dólares.

MASKED KANE:
- Cómpralo en la tienda WWE por 4.000 dólares.

■ DESBLOQUEAR OTROS EXTRAS

Distintos contenidos extra que también puedes conseguir en este juego:

D-X STABLE ENTRANCE ANIMATION:
- Gana el Trofeo Vengeance en modo Temporada.

DESBLOQUEA EL DESAFÍO TESTER DE SMACKDOWN VS. RAW 2007.
- Completa las 14 Superestrellas y los 15 Desafíos de Leyendas.

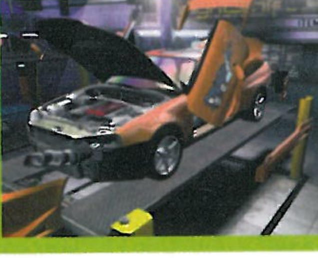
JUICED 2

■ VERSIÓN PERSONALIZADA DE LOS COCHES

Para conseguir este truco tienes que introducir las contraseñas con las que conseguirás desbloquear los desafíos especiales del juego. Si ganas estos desafíos, algo que no es muy complicado, podrás desbloquear una versión personalizada de dos de los mejores modelos de coche de todo el juego.

JWRS:
- Nissan Skyline R34 GT-R

KNOX:
- Ascari KZ1



Wii

Boogie



CANCIONES Y ESCENARIOS
Completando el modo historia de cada personaje, desbloquearás una canción adicional para los modos karaoke y bailar. Completa las 5 historias para desbloquear un escenario.
ESCENARIO- BIG DUB HUSTLE CLUB:
- Completa las 5 historias.
CANCIÓN- DANCING IN THE STREET:
- Completa la historia de Julius' story.
CANCIÓN- SOS (RESCUE ME):
- Completa la historia de Jet.
CANCIÓN- TÚ Y YO:
- Completa la historia de Kato.
CANCIÓN- LOVE SHACK:
- Completa la historia de Lea.
CANCIÓN- BOOGIE OOGIE OOGIE:
- Completa la historia de Bubba.

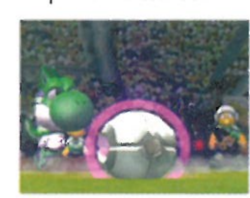
Mario Party 8

PERSONAJES Y MAPAS
Todos los personajes para que juegues en tus nuevos mapas desbloqueables.
BLOOPER:
- Supera la Batalla Estrella con cualquier personaje.
HAMMER BRO:
- Supera de nuevo la Batalla Estrella con Blooper.
ÓRBITA DE BOWSER:
- Supera la Batalla Estrella con cualquier personaje.

NUEVOS MINIJUEGOS
Haz lo siguiente para conseguir nuevos minijuegos.
CROWN SHOWDOWN:
- Desbloquea al menos un minijuego en las categorías de 4, 1-3, 2-2 y duelo.
FLIP OUT FRENZY:
- Desbloquea al menos un minijuego para 4 jugadores.
TEST FOR THE BEST:
- Consíguelo en el bazar de la diversión.
TIC TAC DROP:
- Desbloquea al menos un minijuego en Duelo.

Mario Strikers

DESBLOQUEAR TODAS LAS CARTAS
Para conseguir las cartas de los personajes, haz lo que te indicamos:



BOWSER:
- Supera el campeonato número 09.
BOWSER JR.:
- Supera el campeonato número 11.
DAISY:
- Supera el campeonato número 05.
DIDDY KONG:
- Supera el campeonato número 12.
DONKEY KONG:
- Supera el campeonato número 03.
LUIGI:
Supera el campeonato número 02.
MARIO:
- Supera el campeonato número 01.
PEACH:
- Supera el campeonato número 04.
PETEY PIRANHA:
- Supera el campeonato número 10.
WALUIGI:
- Supera el campeonato número 07.
WARIO:
- Supera el campeonato número 06.
YOSHI:
- Supera el campeonato número 08.



MEJORAS Y VENTAJAS
En el modo Campeonato puedes conseguir importantes ventajas siguiendo estos pasos:
SIEMPRE TIRO ASESINO:
- Supera el campeonato número 11.
BOLA BLANCA:
- Supera el campeonato número 10.
MODO CLÁSICO:
- Supera el campeonato número 01.
POWER UP INFINITO:
- Supera el campeonato número 12.
DISPAROS DEVASTADORES:
- Supera el campeonato número 05.
FALTA DE CAMPO:
- Supera el campeonato número 09.
ALTO VOLTAJE:
- Supera el campeonato número 04.
NO POWER UPS:
- Supera el campeonato número 06.
RECORTE DE PODER:
- Supera el campeonato número 08.



MEGASTRIKE:
- Supera el campeonato número 02.
ESTADIO SECURA:
- Supera el campeonato número 07.
SUPER CAPITANES:
- Supera el campeonato número 03.

NUEVOS CAPITANES OFFLINE
Para jugar con nuevos personajes al frente de tu equipo.
BOWSER JR.:
- Supera la copa FIRE.
DIDDY KONG :
- Supera la copa Crystal.
PETEY PIRANHA:
- Supera la copa Striker.

OBTENER NUEVOS ESTADIOS
Nuevos escenarios en los que desarrollar tu juego.
CRYSTAL CANYON :
- Supera la copa Crystal.
GALACTIC:
- Consigue el trofeo Brick Wall y el Golden Foot Award en la copa Stiker.
STORMSHIP:
- Supera la copa Striker.



THE DUMP:
- Consigue el trofeo Brick Wall y el Golden Foot Award en la copa Crystal.
THE LAVA PIT:
-Supera la copa Fire.
THE WASTELANDS :
- Consigue el trofeo Brick Wall y el Golden Foot Award en la copa Fire.

MySims

APARIENCIAS E ÍTEMS
Hay un sistema de passwords oculto para desbloquear mobiliario y ropa especial. Para acceder a la pantalla de passwords debes hacer lo siguiente: mientras avanzas por la ciudad, pausa el juego con el botón menos y realiza la siguiente combinación de botones con el Wiimote:
- 2, 1, ↓, ↑, ↓, ↑, ←, ←, →, →.
Si has realizado correctamente esta combinación aparecerá un teclado especial con el que podrás introducir los passwords:
F3NEVR0:
- Litera.
N10NG5G:
- Pantalones de camuflaje.
TGLG0CA:
- Camiseta diamante.
GVSB3K1:
- Ropa de genio.
GHTYMBA:
- Sofá reloj de arena.
I3HKDVS:
- Kimono.
T7SRHCA:
- Sofá moderno.
AHVMRVA:
- Cama coche de carreras.
ITHA7DA:
- Cama carro.
R705AAN:
- Chaqueta blanca.

DESBLOQUEAR HERRAMIENTAS
Con este truco conseguirás herramientas nuevas que podrás utilizar en los trabajos que te vayan encargando:
SOPLETE:
- Consigue una ciudad de una estrella.
PICO:
- Consigue una ciudad de tres estrellas.



SIERRA:
- Consigue una ciudad de dos estrellas.
PLANO DE LOS MONUMENTOS DE LA CIUDAD:
- Consigue una ciudad de cinco estrellas.

SÚPER-SIMS DESBLOQUEABLES.
Después de que el nivel de interés de tus ciudades llegue a 100% en cualquiera de las seis categorías recibirás un mensaje que te dirá que un invitado muy especial te está esperando en el hotel.
AMAZING DARYL:
- 100% ciudad divertida.
HANCELLOR IKARA:
- 100% ciudad sabrosa.
HOPPER:
- 100% ciudad mona.

Shrek Tercero

CONSEGUIR LOS TRAJES
Hazte con todos los trajes para vestir a Shrek como se merece.
SHREK: MAJESTUOSO:
- Cómpralo en la tienda de regalos por 3.200.
SHREK: BAÑADORES:
- Cómpralo en la tienda de regalos por 3.350.
SHREK: ARMADURA CABALLERO:
- Cómpralo en la tienda de regalos por 3.500.



SHREK: PIRATA:
- Cómpralo en la tienda de regalos por 4.250
PUSS: DISFRAZ CABALLERO DEL MAL:
- Cómpralo en la tienda de regalos por 2.850.
FIONA: TRAJE DE FUNERAL:
- Cómpralo en la tienda de regalos por 2.150.
BELLA DURMIENTE: TOGA:
- Cómpralo en la tienda de regalos por 2.500.
BURRO: DISFRAZ DE DRAGÓN:
- Cómpralo en la tienda de regalos por 3.650.

NUEVOS MODOS DE DIFICULTAD
Desbloquea nuevos modos de dificultad.
CHARMING:
- Cómpralo en la tienda de regalos por 15.500 puntos de nada.
GRIMM:
- Cómpralo en la tienda de regalos por tan solo 1.500 puntitos.

XBOX 360

Dead Rising



DESBLOQUEAR NUEVOS FINALES
Todos los finales del juego a tu disposición.

FINAL A:
- Soluciona todos los casos y vuelve al teletransporte a las 12:00 del día 22.

FINAL B:
- Soluciona todos los casos y rescata a unos pocos supervivientes.

FINAL C:
- Soluciona todos los casos y no vayas al helipuerto.

FINAL D:
- Sé un prisionero de las Fuerzas Especiales a las 12:00 del día 22.

FINAL E:
- No soluciones todos los casos y no vayas al helipuerto.

FINAL F:
- Consigue todas las bombas de Carlitos en el acto 7-2.

OBTENER NUEVOS OBJETOS
Para hacerte con todos los objetos sólo haz lo que te indicamos.

CINTURÓN CON ARMAMENTO:
- Alcanza el rango de Disparador Perfecto.

CALZONCILLOS DE ARTHUR:
- Sobrevive siete días.

MÁSCARA DE HOCKEY:
- Alcanza el rango de PP Collector.

ESPADA LÁSER:
- Sobrevive cinco días.

UNIFORME DE CENTRO COMERCIAL:
- Alcanza el rango de Transmissionary.

BOTAS DE MEGA MAN:
- Alcanza el rango de Irrompible.

TRAJE DE MEGA MAN:
- Alcanza el rango de Castigador.



TRAJE DE PRISIONERO:
- Alcanza el rango de Cajero.

BOTAS DE PRO WRESTLING:
- Alcanza el rango de buscador de objetos.

TRAJE DE PRO WRESTLING:
- Alcanza el rango de Karate Chop.

REAL BUSTER MEGA:
- Alcanza el rango de Genocida de Zombis.

BOTAS DE SPECIAL FORCES:
- Alcanza el rango de Soldado Legendario.



CONSEGUIR NUEVOS MODOS DE JUEGO
Para obtener los modos de juego ocultos haz lo siguiente.

INFINITO:
- Desbloquea el Verdadero.

FINAL SOBRETIEMPO:
- Tras terminar el juego en las primeras 72 horas vuelve al centro comercial y sube al Helipad a las 22:00.

Forza Motorsport 2

NUEVOS COCHES AMATEUR
Para hacerte con todos los modelos amateur, haz lo que se indica.

#22 3R-RACING VIPER COMPETITION COUPE:
- Completa 5X5 V10 Super Sprint.

1973 PORSCHE 911 CARRERA RS:
- Completa Sports Car Classic.



1992 TOYOTA DO-LUCK SUPRA:
- Completa Boosted Shootout.



2000 ACURA VIS RACING INTEGRA TYPE-R:
- Completa Inline 4 Showcase.

2002 CHEVROLET LINGENFELTER 427 CORVETTE:
completa Big Block Shootout.

2002 NISSAN TOMMY KAIRA SKYLINE GT-R R34:
- Completa 6-Cylinder Showoff.

CORVETTE GOLDSTRAND EDITION:
- Completa American Iron Runoff.

ME FOUR-TWELVE CONCEPT:
- Completa Extreme Performance Shoot-Out.

MUGEN S2000:
- Completa Free-Breathing Challenge.

VEILSIDE SUPRA FORTUNE 99:
- Completa 20th Century Supercar Invitational.

NUEVOS COCHES DE ASIA:
Completando ciertos niveles desbloqueas los modelos de Asia.

1969 NISSAN FAIRLADY Z 432R:
- Alcanza el nivel 5.

1998 NISSAN #32 NISSAN R390 GTI:
- Alcanza el nivel 45.

1998 SUBARU IMPREZA 22B STI:
- Alcanza el nivel 15.

1999 TOYOTA #3 TOYOTA MOTORSPORTS GT-ONE TS020:
- Alcanza el nivel 50.

2002 MAZDA RX-7 SPIRIT R TYPE-A:
-Alcanza el nivel 25.

2002 NISSAN SKYLINE GT-R V-SPEC II NUR:
- Alcanza el nivel 20.



2003 SUBARU #77 CUSCO SUBARU ADVAN IMPREZA:
- Alcanza el nivel 35.

2004 MITSUBISHI LANCER EVOLUTION VIII MR:
- Alcanza el nivel 10.

2005 HONDA NSX-R GT:
- Alcanza el nivel 30.

2006 TOYOTA #25 ECLIPSE ADVAN SUPRA:
- Alcanza el nivel 40.

NUEVOS COCHES DE EUROPA:
Haz lo que se indica para conseguir todos los coches de Europa.

1961 JAGUAR E-TYPE S1:
- Alcanza el nivel 5.

1974 LANCIA STRATOS HF STRADALE:
- Alcanza el nivel 10.

1982 PORSCHE 911 TURBO 3.3:
- Alcanza el nivel 15.

1987 PORSCHE 959:
- Alcanza el nivel 25.

1989 LOTUS CARLTON:
- Alcanza el nivel 20.

1998 FERRARI F355 CHALLENGE:
- Alcanza el nivel 30.

2005 BMW MOTORSPORT #2 BMW MOTORSPORT M3-GTR:
- Alcanza el nivel 40.

2005 PORSCHE #3 LECHNER RACING SCHOOL TEAM 1 911 GT3 CUP:
- Alcanza el nivel 35.

AUDI #1 INFINEON AUDI R8:
- Alcanza el nivel 50.

Medal Of Honor Airborne



Durante el juego, pulsa **RB+LB** y luego **X, B, Y, A, A**. Aparecerá el menú de trucos y tendrás que introducir las siguientes combinaciones:

MUNICIÓN AL MÁXIMO
Mantén presionados **LB+RB** y pulsa **B, B, Y, X, A, Y.**

SALUD AL MÁXIMO
Pulsa **Y, X, X, Y, A, B.**

SPIDERMAN AMIGO O ENEMIGO

PERSONAJE OCULTOS Y MEJORAS
Usa el D-Pad en el Helicarrier entre los niveles y realiza cualquiera de las siguientes combinaciones. Escucharás un tono si has introducido el código correctamente:

CONSIGUE 5000 PUNTOS PARA MEJORAS:
- ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →.

NUEVO GOBLIN VERDE:
- ←, →, →, ↓, ←.

SANDMAN:
- →, →, →, ↑, ↓, ←.

VENOM:
- ←, ←, →, ↑, ↓, ↓.



TRUCOS A LA CARTA

Halo 3

Susana López (e-mail)
¿Qué tal amigos? No me he podido resistir y me he comprado «Halo 3» nada más salir. Pero bueno, a lo que voy. Me gustaría que me ayudaráis a pasarme la misión de la Esclusa. Salen enemigos por todas partes y no puedo terminarla. ¿Hay alguna manera concreta de hacerlo?, ¿existe alguna ruta o algún arma más potente? Ayudadme, por favor.

Al bajar el terraplén, verás una zona iluminada por dos farolas. Dispara con el rifle al tejado del edificio que está pegado a ellas. Una vez pases junto a unos sacos aparecerá un Flood, y al dispararle lanzará la calavera. Es posible que te cueste eliminarle o que la calavera no caiga donde esperas. Tranquilidad. Superado esto, llegarán varios grupos de Flood. Deshaz el camino y protege a tus compañeros, pues una vez atacados se volverán contra ti.
Atravesando varias zonas de almacenes terminarás en cielo abierto, con el objetivo cumplido: la nave de los Flood.

PLAYSTATION 3

Folklore



DESBLOQUEAR TRAJE EXTRA
Consigue todos los Folks de Ellen y Keats.

Heavenly Sword

VÍDEOS DEL "MAKING OF"
Para desbloquear los siguientes vídeos necesitas recolectar una determinada cantidad de glifos a lo largo de la aventura.
BRINGING DESIGN TO LIFE:
- Obtén 37 glifos.
CAPTURING PERFORMANCE:
- Obtén 42 glifos.
CREATING THE MUSIC:
- Obtén 86 glifos.
INTRODUCTION:
- Obtén 03 glifos.
THE SOUND OF COMBAT:
- Obtén 77 glifos.

CONSEGUIR EL MODO INFIERNO
Completa «Heavenly Sword» una vez para acceder a este nuevo modo de juego.

LAS SERIES DE ANIMACIÓN
Estos vídeos pueden desbloquearse consiguiendo una cantidad determinada de glifos a lo largo de la aventura.
GUARDIANS OF THE SWORD:
- Obtén 47 glifos.
THE LEGEND OF THE SWORD:
- Obtén 07 glifos.

DESBLOQUEAR GALERÍA DE ARTE
Hay 107 piezas de arte conceptual y de pre-producción que pueden ser desbloqueadas consiguiendo una cantidad determinada de glifos.



ANDY SERKIS AS BOHAN:
- Obtén 26 glifos.
ANDY SERKIS AS BOHAN (2ND):
- Obtén 40 glifos.



ANDY SERKIS AS BOHAN (3RD):
- Obtén 96 glifos.
ANDY SERKIS FACIAL SKETCH:
- Obtén 119 glifos.
ANIME CHARACTER CONCEPT ART:
- Obtén 88 glifos.
ARENA BALCONY CONCEPT ART:
- Obtén 69 glifos.
ARENA CONCEPT ART:
- Obtén 67 glifos.
ASSASIN CONCEPT ART:
- Obtén 85 glifos.
ASSASSIN WEAPON CONCEPT ART:
- Obtén 84 glifos.
AXEMAN CONCEPT ART:
- Obtén 35 glifos.
BACK OF SNOWY FORT:
- Obtén 02 glifos.
BACK OF SNOWY FORT (2ND):
- Obtén 102 glifos.
BAZOOKA CONCEPT ART:
- Obtén 52 glifos.
BOHAN AND RAVEN CONCEPT ART:
- Obtén 90 glifos.
BOHAN ARMOR CONCEPT ART:
- Obtén 17 glifos.
BOHAN ARMOR CONCEPT ART (2ND):
- Obtén 105 glifos.

TRANSFORMERS

NUEVOS ASPECTOS
Si quieres que los protagonistas de este juego luzcan de otra forma, introduce en el menú de inicio las siguientes secuencias de botones:
- ASPECTO OPTIMUS PRIME G1:
←, ↑, ↓, ↓, ←, ↑, →.
- ASPECTO JAZZ G1:
↓, ↓, ↑, ↑, →, →, →.
- ASPECTO STARSCREAM G1:
→, ↓, ←, ←, ↓, ↑, ↑.



Lair

CONSEGUIR VÍDEOS Y MEJORAS
Introduce estos códigos en el menú de trucos:
ELEGIR TODOS LOS NIVELES EN LA PANTALLA DE SELECCIÓN DE MISIÓN:
- Koelsch.

Motorstorm

CONSEGUIR EXTRAS Y VENTAJAS
Para introducir los siguientes trucos, mantén pulsado Abajo y el stick analógico hacia abajo.
GRANDES CABEZAS:
- Pausa el juego y mantén pulsa **L1+L2+R1+R2+R3** y pulsa derecha, **L3**, izquierda.
DESBLOQUEAR TODO:
-En el menú principal mantén pulsado **L1+L2+R1+R2+R3** y pulsa arriba, **L3** y abajo.

Ninja Gaiden Sigma

CONSEGUIR NUEVOS TRAJES
Viste a tu ninja como más te guste.
ASHTAR RYU:
- Supera el modo historia en el modo de dificultad difícil.
RYUKEN CLÁSICO:
- Supera el modo historia en la dificultad normal.

DESBLOQUEAR EL MODO MISIÓN
- Supera el modo historia en la dificultad normal.

Rainbow Six Vegas



NUEVAS ARMAS Y OBJETOS.
Para hacerte con todas las armas y objetos en el modo multijugador, haz lo que te indicamos.
ARMADURA NEGRA, TYPHOON CYCLONE Y HURRICANE:
- Consigue el rango de Sargento Mayor (139000).
PACK 1: DESIERTO, URBANA, RUSSIAN, GUERRILLA, COLINA, DESIERTO 2:
- Consigue el rango de Corporal (14500 exp).
PACK 2: FLECKTARN, ORANGE, SWEDISH, WAR2K5, ALPEN, WHITE:



- Consigue el rango de Sargento primera clase (56500 exp).
PACK 3: PINK, BLUE, WOODLAND, WASP, SAND, CRIMSON:
- Consigue el rango de 2nd Lugarteniente (172000 exp).
PACK 4: YELLOW URBANA, RED URBANA, TIGER, RUST, URBANA 2, GREY:
- Consigue el rango de Lt. Colonel (425000 exp).
PACK 5: INDIVIDUAL 1, INDIVIDUAL 2, INDIVIDUAL:
- Consigue el rango de Elite (675000 exp).

Splinter Cell D. Agent



CONSEGUIR LOS TRES FINALES
En la última misión del juego, al desactivar la bomba puedes acceder a tres finales distintos:
FINAL A - BUENO:
- NSA confianza con el 33% tras haber salvado dos de los tres objetivos.
FINAL B.-NORMAL:
- Confianza con el 33% tras haber salvado tres de los objetivos.
FINAL C.-MALO:
- Destruidos tres de los objetivos y la confianza de la NSA por debajo del 33 %.

TRUCOS A LA CARTA

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Israel Nuño (e-mail)
¿Qué tal va la cosa colegas? Soy lector de la revista desde hace mucho tiempo y nunca hasta ahora os había escrito. El motivo es que me he quedado atascado en una zona de «Oblivion». La zona en cuestión es cuando hablo con la Condesa Carvain, que colecciona objetos Akavir. Me dice que lo único que le falta es la Roca Draconiana, y me explica que la última vez que se vio la tenía el comandante del Fuerte del Paso Pálido, pero que nadie sabe donde están las ruinas de este fuerte. La condesa me da el mapa, pero no consigo encontrar el fuerte. ¿Me podéis echar un cable? Sería fantástico si me ayudárais a pasarme esta zona. Muchas gracias.

Hola Israel, pon atención porque la cosa tiene su miga. Ve hasta la Roca de la garra del dragón, que se encuentra hacia el norte de Bruma. Allí lees el diario y si consultas el mapa ves que debes ir hacia el oeste hasta dar con una estatua a la que llaman el Centinela. Sigue el camino hacia el norte hasta que llegues a una cueva llamada la Huella de la serpiente. Atraviésala (no es muy difícil) y al final está el fuerte, donde encontrarás a unos soldados y al comandante, que te dirá que llevan mucho tiempo esperándote, y te pedirá que le des el mensaje. Aquí puedes decidir darle el mensaje o decirle cualquier otra cosa. Si le das las órdenes Akavir, el comandante te dará las gracias, evitarás luchar y te dirá que tanto él como su ejército pueden descansar en paz.

PSP

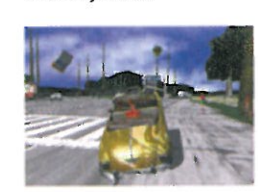
Alien Syndrome



NUEVOS NIVELES DE DIFICULTAD
Para probar nuevos modos de dificultad en este juego, haz lo siguiente:
MODO EXPERTO:
- Supera el juego en modalidad difícil.
MODO DIFÍCIL:
- Supera el juego en el nivel normal.

Crazy Taxi

DESBLOQUEAR EL CRAZY BLUR:
Consigue la clase C o superior en cualquier mapa en «Crazy Taxi» o «Crazy Taxi 2».
ENTREVISTA CON EL PRODUCTOR:
Completa el minijuego final en «Crazy Taxi» - Crazy Box o «Crazy Taxi 2» - Crazy Pyramid.
DESBLOQUEAR EL CRAZY PICKUP:
Consigue la clase S o superior en cualquier mapa en «Crazy Taxi» o «Crazy Taxi 2».
CÓDIGOS PARA CRAZY TAXI 2
Realiza las siguientes combinaciones de botones mientras eliges a tu personaje en «Crazy Taxi 2».
DEJA PRESIONADOS TRIÁNGULO + START:
- Modo experto.
DEJA PRESIONADO START:
- Las flechas desaparecen.
DEJA PRESIONADO TRIÁNGULO:
- Desaparecen las marcas de destino.
CÓDIGOS PARA «CRAZY TAXI»
Realiza las siguientes combinaciones de botones mientras seleccionas a tu personaje en «Crazy Taxi 1».
OTRO DÍA
- Presiona **R** una vez, luego pulsa y deja presionado **R** mientras seleccionas a un personaje (comienzas en una nueva zona con pasajeros situados en nuevas localizaciones).
CONDUCES LA MOTO TAXI
- Pulsa tres veces **L + R** rápidamente en la pantalla de selección de personajes (sin haber tenido que completar la Crazy Box).



MODO EXPERTO.
- Deja presionados **L + R + Start** mientras está cargando la pantalla de selección de personajes:
LAS FLECHAS DESAPARECEN.
- Deja presionados **R** y **Start** mientras está cargando la pantalla de selección de personajes:
DESAPARECEN LAS MARCAS DE DESTINO.
- Deja presionados **L** y **Start** mientras está cargando la pantalla de selección.

Dungeon S. Throne of Agony

DESBLOQUEAR EL MODO ELITE
Supera el juego y una vez que lo hayas conseguido lo tendrás disponible en el menú como si fuera un modo de juego más. En él empezarás el modo historia con nivel 50, pero el resto de las opciones de juego estarán intactas. Ahora demuestra lo que vales.

Ghost Recon Advanced Warfigh. 2

DESBLOQUEAR EL RIFLE FAMAS
En misión rápida, introduce **GRAW2QUICKFAMAS** dentro del menú de trucos.
NUEVOS ENGRANAJES
Para conseguir dos nuevos engranajes ten una partida guardada de «Splinter Cell: Double Agent» y para otros dos nuevos una de «Rainbow Six: Vegas».

Monster Hunter Freedom 2

GALERÍA DE PELÍCULAS
Las películas de la galería pueden ser desbloqueadas encontrando a unos monstruos determinados.
A PHANTOM APPEARS:
- Encuentra un Kirin.
AKANTOR ECOLOGY:
-Mata a Akantor.
BEHOLD THE KUT-KU:
- Descubre a Yian Kut-Ku.
BURNING ROCK:
- Completa la búsqueda "Volcano Gathering".
CONGALALA ECOLOGY:
- Encuentra a una Congalala.
DAIYMO HERMITAUR ECOLOGY:
- Vence a Daiymo Hermitaur.
DEEP FOREST



ILLUSION:
- Descubre a Chameleos.
DESERT HUNTER:
- Encuentra a un Cephadrome.
DESERT TYRANT:
- Encuentra a un Diablos.
DIABLOS ECOLOGY:
- Encuentra a un Diablos.
EMPRESS OF FLAME:
- Encuentra a un Lunastra.
GRAVIOS ECOLOGY:
- Encuentra a un Gravios.
KHEZU ECOLOGY:
- Vence a Khezu.
KUSHALA DAORA ECOLOGY:
- Encuentra a Kushala Daora.
LAO SHAN LUNG:
- Descubre a Lao Shan Lung.
LIGHT IN THE DARK:
- Descubre a Khezu.
LOCATION OF ETERNITY:
- Completa la búsqueda "Forest and Hills".
ONE HORNED DAIYMO:
- Descubre un Daiymo Hermitaur.
PLESIOTH ECOLOGY:
- Vence a Plesioth.
RAGING TIGREX:
- Encuentra a un Tigrex en la quinta búsqueda urgente de Elder.
RATHIAN ECOLOGY:
- Encuentra a un Rathian.
ROAR OF THE HORN:
- Descubre a Monoblos.
ROAR OF THE WOLF:
- Descubre a Yian Garuga.
SHADOW IN THE TEMPEST:
- Encuentra a un Kushala Daora en la jungla.
SILVER WORLD:
- Completa la búsqueda "Mountain Gathering".
STEEL IN THE BLIZZARD:
- Descubre a Kushala Daora
STERLING HUNTER:
- Encuentra a un Giadrome.
THE DEVIL'S SCYTHE:
- Encuentra a un Shogun Ceanataur en la cuarta búsqueda de Elder.
THE GREEN OF THE LAND:
- Completa la búsqueda de "Jungle Gathering".
THE JUNGLE OUTLAW:
- Encuentra a una Congalala.
THE PISCINE PLESIOTH:
- Descubre a Plesioth.
THE POISON GYPCEROS:
- Descubre a Gypceros.
THE ROARING KING:
- Encuentra a un Bulldrome.
THE SLY HUNTER:
- Encuentra a un Velocidrome.
THE STILL SWAMP:
- Ve al área del pantano por primera vez.

SOCOM Fireteam Bravo 2

PERSONAJES PARA MULTIJUGADOR
En multijugador puedes elegir con cuál de los soldados empezar.
SPECTER:
- Sale automáticamente desde el principio.
SIMPLE:
- Completa la campaña "Socom: Combined Assault" con el rango Ensign o superior.
KILLJOY:
- Termina la campaña "Socom: Combined Assault" con el rango de Comandante o superior.
JESTER:
- Termina la campaña "Socom: Combined Assault" consiguiendo el rango de Almirante.



TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

MGS Portable Ops

Hola a todos, como siempre suele suceder en los juegos, los americanos tienen todas las contraseñas de «Metal Gear Solid Portable Ops» pero los europeos no. Por eso he conseguido unas cuantas que seguro os vendrán muy bien a todos. Lo que se indica tras la contraseña es lo que conseguimos, ya sea un arma o alguna mejora.

-GA-KO: GAK.O
-GENE: 9-VIPER
-EVA: 016K/HYH
-ORCELOT: THE-SON
-PYTHON: GUFO
-ELISA: E.WASP
-CUNNIGHAM: CUN=BOA
-RAIKOV: SKAZKA
-PARA_MEDIC: E.M.S.
-SOKOLOV: VOSTOK
-SIGINT: D+ARPA

Kian Rahnema - Sant Cugat (Barcelona)



NINTENDO DS

Brothers in Arms



■ TODAS LAS RECOMPENSAS:
Si quieres hacerte con todas las recompensas del juego, prueba lo siguiente.
MEDALLA CAMPAÑA ARDENAS:
- Completa la campaña "Ardenas" en dificultad Normal.
MEDALLA CAMPAÑA NORMANDÍA:
- Completa la campaña "Normandía" en dificultad Normal.
MEDALLA CAMPAÑA TÚNEZ:
- Completa la campaña "Túnez" en la modalidad de dificultad Normal.
HÉROE DE GUERRA:
- Completa el juego en el nivel de dificultad Élite.
VETERANO DE GUERRA:
- Completa el juego en el nivel de dificultad Veterano.

■ CONSEGUIR LAS ARMAS ESPECIALES
Hazte con todas las armas del juego siguiendo nuestros consejos.
M1918A2 LIGHT M:
- Completa el juego en dificultad Normal.
M7 GRENADE LAUNCHER:
- Completa el juego en dificultad Normal.
VEHÍCULO DESTRUCTOR (MISIONES DE TANQUE):
- Completa el juego en dificultad Normal.

Drawn to Life

■ DESBLOQUEAR PLANTILLAS
Entra en el modo Draw y pulsa los siguientes botones mientras dejas presionado el botón **L**:
B, B, A, A, X:
- Desbloquea las plantillas de animal.
Y, X, Y, X, A:
- Desbloquea las plantillas de robot.
Y, A, B, A, X:
- Desbloquea los patrones de deportes.

Elite Beats Agents

■ DESBLOQUEAR MODOS
En el juego hay dos modos que podrás desbloquear, además de los dos disponibles al principio.
MODO SWEATIN':
- Completa Crusin'.
MODO HARD ROCK!:
- Completa Sweatin'.



■ CONSEGUIR EPISODIOS EXTRAS
Para desbloquear los episodios extra dependerá del rango que tengas. Hay 3 episodios desbloqueables. Cuando los consigas para una dificultad determinada, estarán disponibles para las demás.
EPISODIO EXTRA 1 - CHER - BELIEVE:
- Alcanza el 4º Rango – Capitán del Soul.
EPISODIO EXTRA 2 - JACKSON 5 - ABC:
- Alcanza el 6o Rango – Rey del Beat.
EPISODIO EXTRA 3 - DESTINY'S CHILD - SURVIVOR:
- Alcanza el 9º Rango – Agente legendario.

■ JUGAR CON EL COMANDANTE KAHN
COMANDANTE KAHN:
- Completa cada canción del juego en todos los modos.



■ JUGAR CON MR. X EN MULTIJUGADOR
Después de alcanzar el modo "Hard ROCK!", Mr. X estará disponible. Aparecerá en el espacio del Comandante Kahn y, básicamente, es el mismo Kahn con un gato gigante encima. Mr. X desaparecerá una vez que Kahn sea desbloqueado y será reemplazado por él.
MR. X:
- Desbloquea el modo "Hard ROCK!", pero no desbloquees al Comandante Kahn.

■ CONSEGUIR VER LOS CRÉDITOS
Después de completar la última canción en dificultad "Hard ROCK!", desbloquearás los créditos de los Elite Beat Agents y podrás verlos en cualquier momento, en la esquina inferior derecha de la galería.
CRÉDITOS:
- Completa "Jumpin Jack Flash" en "Hard ROCK!".

■ FOTO DE FELICITACIÓN:
Cuando obtengas el rango más alto, habrá una foto extra de felicitación. Podrás volverla a ver en la esquina inferior derecha de la galería.

Juiced 2

■ CIRCUITOS, COCHES Y CARRERAS
Introduce las siguientes contraseñas en el menú de trucos:
EDOM:
- Todas las carreras desbloqueadas.
KART:
- Todos los circuitos desbloqueados.
SRAC:
- Todos los coches desbloqueados.
HSAC:
- 5000 dólares añadidos al balance.

Pokémon Perla

■ POKéMON Y MEJORAS
CARGA LA PARTIDA UNA ELEKID O MAGBY:
- Introduce Pokémon Rojo Fuego o Verde hoja respectivamente para obtener el Pokémon correspondiente. Lo encontrarás en la planta de energía o en la montaña Oscura en cada caso.
NATIONAL DEX:
- Completa el Shinou Dez (viendo a todos los 150 Pokemon sin incluir a Manaphy).

■ GANAR ESTRELLAS Y COLORES:
Las siguientes tareas pueden ser completadas en cualquier orden y no están relacionadas con ningún color de tarjeta en particular. Ganarás una estrella al completar cada tarea. Podrás acumular hasta 5 si realizas las 5 tareas.
- Vence la Elite Cuatro.
- Gana cualquier súper concurso Master.
- Gana 100 batallas consecutivas en la Torre de Batalla.



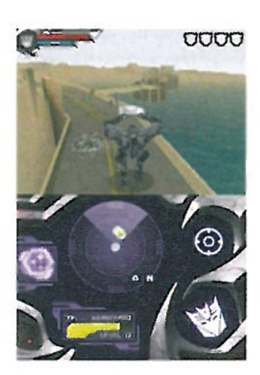
- Gana una bandera Platinum en el Subsuelo (al capturar 50 banderas).
- Captura los 482 Pokémon (excluyendo aquellos que se consiguen por eventos).

■ DESBLOQUEAR CARTAS:
CARTA ROJA:
- Empiezas con esta carta.
CARTA BRONCE:
- Gana 2 estrellas.
CARTA AZUL:
- Gana 1 estrella.
CARTA PLATA:
- Gana 3 estrellas.
CARTA ORO:
- Gana 4 estrellas.
CARTA NEGRA:
- Gana 5 estrellas.

■ ECLOSIONAR UN HUEVO RÁPIDO:
Si estás intentando eclosionar un huevo y tienes un Pokémon con la armadura de magma o la habilidad de cuerpo de fuego, el tiempo de incubación se reducirá a la mitad del tiempo habitual con cualquier otro Pokémon.

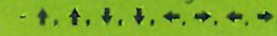
Transformers: Decepticon

■ DESBLOQUEAR EXTRAS Y VENTAJAS
Para conseguir todos los extras que se enconden dentro de este divertido juego haz lo que te indicamos a continuación:
BUS FUNKY:
- Conéctate al servidor Guerras Allspark por primera vez.
G1 STARSCREAM:
- Descarga el trailer de Transformers NDS en objetivos.
CRUCERO DEL AMOR:
- Recibe 250 tokens WiFi en Guerras Allspark.
TRUCO DE COCHES PSICODÉLICOS:
- Obtén 500 Tokens en el modo de WiFi.
ACROBACIA:
- 750 Tokens WiFi.
TRUCO DE ENERGÍA INFINITA:
- 1000 Tokens en la modalidad de WiFi.



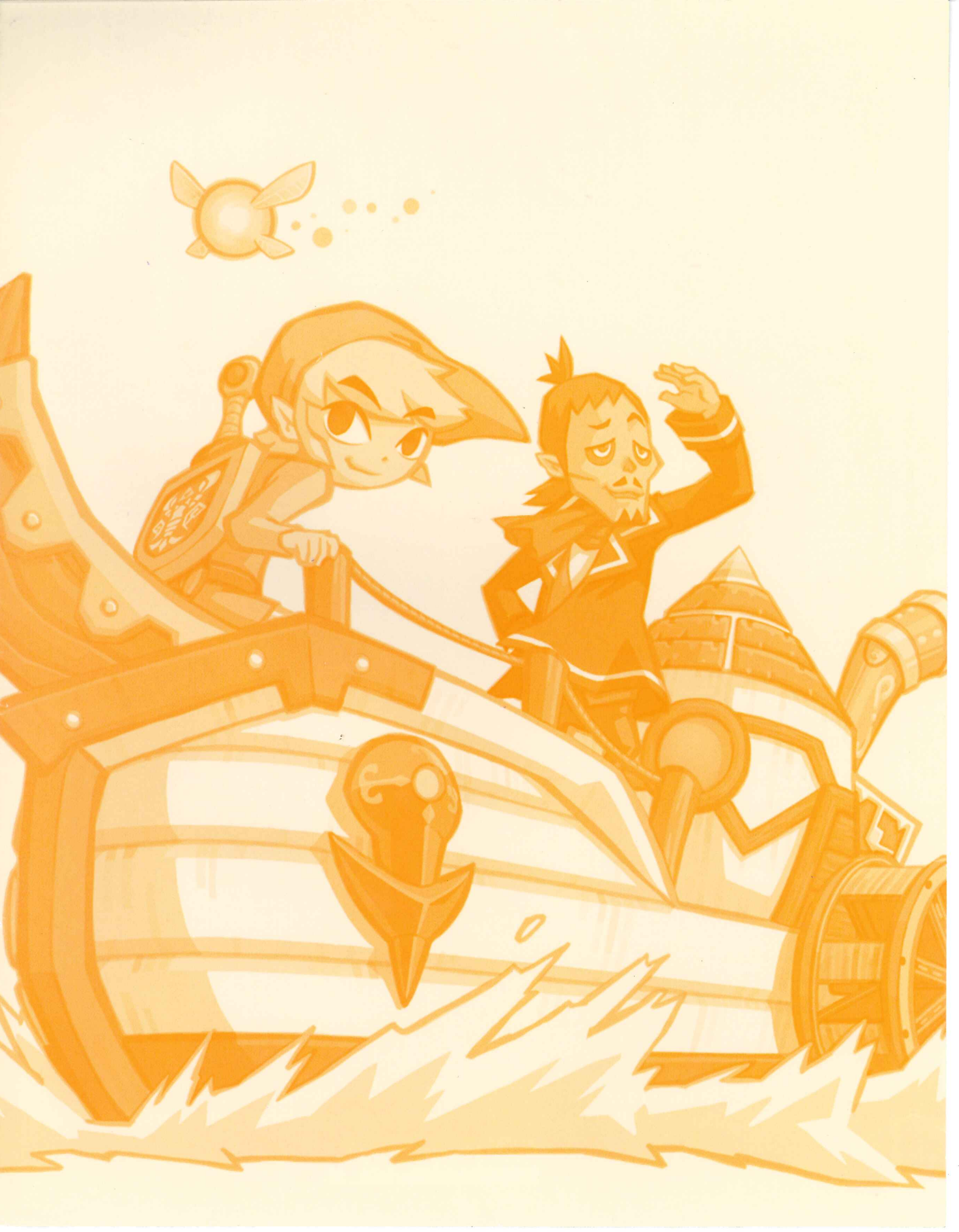
JAM SESSIONS

■ CANCIONES BONUS
Desbloquea las canciones que vienen en el juego como bonus introduciendo el código que te indicamos a continuación en el menú de Juego Libre. Con este código conseguirás desbloquear los temas "I'm Gonna Miss Her", de Brad Paisley, "Needles and Pins", de Tom Petty, y "Wild Thing", de Jimi Hendrix. La combinación de botones es la siguiente:



- ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →.





Esta guía se vende conjunta e inseparablemente con
Hobby Consolas Nº 194. Prohibida su venta como producto independiente.



axel springer